NEVJEROJATAN POKLON ČITATELJIMA: 64 STRANICE RECENZIJA

HACKER

BROJ 55 PROSINAC 1999. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

HRVATSKI EKSKLUZIV

UNREAL TOURNAMENT

HRVATSKI EKSKLUZIV

QUAKE 3

HRVATSKI EKSKLUZIV

TOMB RAIDER 4

SIM THEME PARK

DELTA FORCE 2

NBA LIVE 2000

GABRIEL KNIGHT 3

GRAND THEFT AUTO 2

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

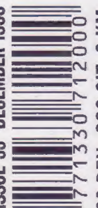
JANE'S USAF

REVENANT

INTERSTATE '82

SEPTERRA CORE

THE WHEEL OF TIME





autronic computers

Zagreb, Gruška 22 • telefon 01/61 53 500 • fax 01/61 52 733
http://www.autronic.hr • e-mail: autronic@autronic.hr



poslovanje bez avanture

AUTRONIC PII 400 C (Poslovna linija računala) **4,949 Kn**

CPU Intel® PII CELERON 400 PPGA, Socket 370, 400 MHz, 128k
FIC 1stMainboard CP33, Socket 370, VIA Apollo Pro Plus, Intel® Celeron PPGA od 366-500 MHz, 3 x DIMM, 1xAGP / 3xPCI / 1xISA slots, Ultra DMA/66, Micro ATX sized
DIMM 32 MB PC100 8ns
HDD WESTERN DIGITAL 6.4 GB, EIDE, Ultra ATA/66, S.M.A.R.T.
VGA S3 TRIO AGP 4 MB
CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS
ZVUČNICI 120 W, MOUSE + PAD
KEY TRONIC TASTATURA KT900 EURO
PHILIPS COLOR MONITOR 105E 15" LR, NI, DIGITAL KONTROL

AUTRONIC PIII 450 (Profesionalna linija računala) **11,770 Kn**

CPU INTEL PENTIUM III 450 MHz, 512k cache
Intel® SEATTLE-2, SE440BX (66/100 MHz FSB), AGP, ATX
DIMM 128 MB PC100 8ns
HDD IBM 9.1 GB (DESKSTAR 22GXP DJNA-370910, 7200 RPM, Ultra ATA/66, 2 MB cache, EIDE)
MATROX MILLENNIUM G400, 16 MB SGRAM, 300 MHz RAMDAC, Single display, AGP, OEM
CD-ROM 40 x SPEED PHILIPS
CREATIVE LABS LIVE VALUE SB4832/30 SOUND BLASTER
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V,90 INTERNI
MICROSOFT INTELLI MOUSE + PAD
KEY TRONIC TASTATURA KT-2001 ERGOFORCE
PHILIPS COLOR MONITOR 107 BRILLIANCE 17", 1600*1200, LR, NI, DIGITAL KONTROL, ZVUČNICI, MIKROFON

U cijene nije uračunat PDV.

Radno vrijeme: 8 - 20, subotom: 8 - 15

MATIČNE PLOČE "FIC 1stMainbord"	
VB-601, Slot 1, Intel® 440BX, 66/100 MHz FSB, Intel® PII / PIII / Celeron / Celeron PPGA, 4 xDIMM, 1xAGP / 5xPCI / 2xISA slots, Ultra DMA/33, ATX sized	899 Kn
CP33, Socket 370, VIA Apollo Pro Plus, Intel® Celeron PPGA od 366-500 MHz, 3 x DIMM, 1xAGP / 3xPCI / 1xISA slots, Ultra DMA/66, Micro ATX sized	789 Kn
HARD DISKOVI	
IBM HARD DISK 22GXP DJNA-370910 9.1 GB Ultra ATA/66, 7200 RPM, 2 MB CASHE	1,112 Kn
IBM HARD DISK 22GXP DJNA-371350 13.5 GB Ultra ATA/66, 7200 RPM, 2 MB CASHE	1,251 Kn
GRAFIČKE KARTICE	
MATROX MILLENNIUM **G400**, 16 MB SGRAM, 300 MHz RAMDAC, Single display, AGP, OEM	1,015 Kn
MATROX MILLENNIUM **G400 MAX**, 32 MB SGRAM, 360 MHz RAMDAC, DualHead, AGP, RETAIL	2,589 Kn
STB VOODOO3 2000, AGP, 16 MB SDRAM, DVD HARDWARE ASSIST, OEM	883 Kn
ZVUČNE KARTICE	
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE VALUE, PCI, SB4832/30	487 Kn
CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE PLATINUM, PCI, SB4760, RETAIL	1,665 Kn
DVD-ROM / DVD-KIT / CD RECORDERI	
DVD-ROM TOSHIBA SD-M1212, 6X DVD / 24X CD, IDE	721 Kn
DVD-ROM PIONEER DR 104S, 10X DVD / 40X CD, IDE	903 Kn
SIGMA DESIGN REALMAGIC HOLLIWOOD PLUS MPEGII CARD	614 Kn
CD-RECORDER YAMAHA CD-RW CRW4416E, 4x/4x/16x, IDE, REWRITABLE, INTERNI, RETAIL	1,879 Kn
MODEMI	
3Com US Robotics "Alana DFI PCI", Voice FaxModem, V.90, PCI, Interni (Product ID: 662974-81)	440 Kn
3Com US Robotics Sportster, Voice FaxModem, V.90 / X2, Interni (Product ID: 005685-00)	816 Kn
CREATIVE / DIGICOM Modem Blaster, Voice FaxModem, Rockwell, V.90, PCI, RETAIL	376 Kn
BILLIONTON, Voice FaxModem, V.90 / K56flex, PCMCIA, RETAIL	570 Kn
PISACI	
EPSON STYLUS COLOR 460 (win, mac) ink jet, A4, 4 str/min, 720 dpi	897 Kn
EPSON STYLUS COLOR 660 (win, mac) ink jet, A4, 5 str/min, 1440 dpi	1,211 Kn
HP DESKJET 610C A4, Color, 300*600, 5 str/min	1,211 Kn
SKENERI "MICROTEK"	
MICROTEK Phantom 336 CX USB, A4, 1 prolaz, 36 bitni, 300x600/4800, Portabl (416x264x43 mm)	799 Kn
MICROTEK Phantom 336 CX Paralel, A4, 1 prolaz, 36 bitni, 300x600/4800, Portabl (416x264x43 mm)	799 Kn

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

UNREAL TOURNAMENT

Dugo se čekalo na igru koja će srušiti dominaciju Quakea. Konačno je proizvod sletio na police trgovina, a mi vam s ponosom predstavljamo prvu recenziju u Hrvatskoj.

28

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

QUAKE 3 ARENA

Wolfstein, Doom, Doom 2, Quake, Quake 2, Quake 3 Arena. Ako ih je Id Software dosad diktirao, Quake 3 Arena je samo još jedan razlog da nastave diktaturu. Pred nama je šesta generacija pucaljki iz prvog lica

35

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION

41



Konačno smo se dočepali i posljednjeg nastavka najdraže pljačkašice grobova. Što nam ima za ponuditi za oproštaj?

POPIS OGLAŠIVAČA

PROSINAC 1999. HACKER DECEMBER 1999.
BROJ 55 ISSUE 55

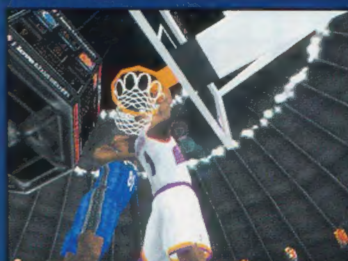
RUBRIKE

HARDWARE

RECENZIJE













HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Izlazi mjesečno

IZDAVAČ	Janus Press d.o.o. Majstora Radonje 10/I 10 000 Zagreb Tel: ++385 (0)1 3843 600, 3843 772 Fax: ++385 (0)1 3843 599 http://hacker.janus.hr hacker@janus.hr janus press
DIREKTOR	Senka Kušer senka.kuser@janus.hr
TEHNIČKI UREDNIK	Tomislav Mijić tomislav.mijic@janus.hr
DIREKTOR MARKETINGA	Krešimir Mijić kresimir.mijic@janus.hr
GLAVNI UREDNIK	Kristijan Žibreg chris@janus.hr
OGLAŠAVANJE	Ines Pancer marketing@janus.hr
GRAFIČKI UREDNIK	Igor Vranješ igor.vranjes@janus.hr
PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK	Željka Mokos Tomislav Majcenić Marijan Baćac Darko Poslek dtp@janus.hr
UREĐIVAČKI KOLEGIJ	Damir Đurović (NOVOSTI) Patrik Pencinger (HARDWARE) Denis Kovačić (HELPLINE) Goran Račić (INTERNET)
SURADNICI	Alan Graf Berislav Jozić Damir Rukavina Goran Račić Goran Stančić Igor Duić Karlo Kolar Krešimir Lauš Kristina Jeren Mario Bošnjak Mislav Mataija Tihomir Jauk Vedran Januš
LEKTORICA	Ankica Đerek
PRETPLATE	Marijana Jurič prodaja@janus.hr
REKLAMACIJE I UPITI	Radnim danom od 10 do 14 h
RAČUNOVODSTVO	Nada Delač
UGOVORNA AGENCIJA ZA KONZALTING	INTERMEDIA, Petrinjska 11/IV consulting & management tel: 431 761, fax: 435 179 intermedia@zg.tel.hr
IZRADA FILMOVA	Janus Studio
TISAK	VJESNIK D.D. Slavonska avenija 4 10000 Zagreb
ISSN	1330-7126

MAT U DVA POTEZA

Upravo to ćemo vam, dragi čitatelji, napraviti ovaj mjesec. Nakon ovog nevjerojatnog broja, u kojem recenziramo najveće block-bustere ikad okupljene u jednom časopisu na ovim prostorima, dojam može poboljšati samo - novogodišnji broj Hackera.

Ne želim nabijati komplekse kolegama iz branše niti stvarati zavist kod nekih, no dužnost mi nalaže da vas podsjetim kako je Hacker bio jedini časopis koji nije preko ljeta izašao kao dvobroj, nego smo napravili dva broja. Tada sam najavio da Hacker postaje jedini informatički časopis u Hrvatskoj koji izdaje 12 brojeva na godinu, no moram priznati da sam lagao! Naime, kad tijekom ovog mjeseca izađe novogodišnji broj, Hacker postaje jedini mjesečnik u Hrvatskoj koji izdaje 13 brojeva na godinu, što je uobičajena praksa jedino u visokoprofiliranim britanskim izdanjima. Da je tome tako, možemo zahvaliti jedino vrijednostima koje su čitatelji prepoznali u ovom časopisu i konstantnom povećanju naklade koja iz toga proizlazi.

Što se tiče sadržaja ovog broja, mislim da se tu nema što komentirati. Mnoštvo ekskluzivnih recenzije igara koje smo očekivali cijele godine još jednom pokazuju kako je Hacker časopis bez prave konkurencije, a HackCD na kojem se nalaze isto tako nevjerojatni demoi je pravi dokaz da je Hacker "jedini časopis s kojim se igra".

Jesam li spomenuo hrvatske ekskluzivne recenzije triju apsolutnih blockbustera ove godine: Quake 3, Tomb Radier 4 i Unreal Tournament? Oh, dosta, sad već i sam sebi idem na živce...

Listajući ovaj broj, primijetit ćete kako nigdje nema uobičajene "U sljedećem broju" najave u kojoj vam dajemo naslutiti sadržaj sljedećeg broja, i to zato jer će novogodišnji Hacker svojim konceptom i sadržajem predstavljati ugodno iznenađenje na kojem moji suradnici te marketing i management kuće rade već duže vrijeme, konstantno unoseći poboljšanja i nove ideje.



Dužnost mi je ispraviti propust iz prošlog broja gdje sam zaboravio predstaviti našeg novog kolumnistu Zorana Žmirića, nadam se da mi neće zamjeriti, koji svojom kolumnom "Zadnja strana" zaključuje cijeli časopis ležernim tekstom koji će mnoge potaći na razmišljanje i komentar. Inače, Zoran je frontman rock banda Grad i dugo se bavi glazbom, računalima i zabavom pa su upravo to iskustvo, samo njemu svojstvena elokvencija i stil pisanja bile dovoljne kvalitete da mu povjerimo pisanje kolumne.

Vjerojatno ste ovih dana informirani o sukobu interesa državne dalekovidnice i domaćih dsitributera glazbe oko puštanja stranih glazbenih spotova na HTV-u koji je kulminirao bojkotom izdavača pa već skoro mjesec dana na televiziji uopće nema novih glazbenih spotova strane produkcije. Upućeni kažu da će takva situacija potrajati barem do konca godine, a ja ne želim ovdje ulaziti u polemike i nagađanja oko toga "zašto je tome tako", nego najaviti ekskluzivnu premijeru novog spota Robbie Williamasa "She's All That" na sljedećem HackCD-u koju smo ostvarili u suradnji s Dallas Recordsom. Na taj ćemo način uslišiti molbe mnogobrojnih čitatelja koji su nakon spota Davida Bowiea na prošlom HackCD-u tražili još sličnih sadržaja. Siguran sam da nećete biti razočarani jer je riječ o vrhunskom vizualnom uratku kojeg krasi raskošna produkcija, cyber ugođaj i kadrovi iz FIFA-e 2000 za koju je Robie napisao glazbu.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

OVO NISTE ZNALI

Redoviti čitatelji će se sjetiti Zorana Žmirića kao autora pisma "Moj sin ženi Laru Croft" koje smo prije više od dvije godine u okviru rubrike Pisma čitatelja proglasili pismom mjeseca. Od tog trenutka je nagrađivanje najboljeg pisma originalnom igrom postala uobičajeno u našem časopisu. Poslije smo Zorana upoznali osobno, a iz međusobnog se uvažavanja izrodila suradnja koja već traje godinu dana i koja je, eto, od prošlog broja poprimila nove razmjere uvođenjem Zoranove redovite kolumne.



Zoran Žmirić, novi Hackerov kolumnist.

REZULTATI NAGRADNE IGRE SRAZ 2

U suradnji s tvrtkom 32-bita Hacker je u prošlom broju časopisa organizirao nagradnu igru u kojoj pedeset čitatelja nagrađuje Srazom 2, popularnom igrom na ovim prostorima. Iz mnoštva vaših dopisnica izvukli smo 50 sretnih dobitnika kojima će nagrade biti uručene poštom. Nagrađeni sretnici su:

Franjo Adanić Zagreb, Siniša Klobučar Zagreb, Mario Bašić Zaprešić, Iva Kužnar Zagreb, Lada Jakaša Split, Matea Jelenčić Zagreb, Maja Poljanec Zagreb, Vinko Mrda Zagreb, Božica Delević Zagreb, Danijel Latin Krap.Toplice, Ilija Boić Zabok, Vanja Horvat Zagreb, Igor Petrić Zagreb, Marinko Bošnjak Kaš. Sućurac, Vladimir Tironi Ogulin, Tomislav Džoić Županja, Zvonimir Božić Vinkovci, Goran Lacković Osijek, Ivan Đuranić Skradin, Luka Ivančić Pula, Zvonimir Duvnjak Krasica, Domagoj Kovačević Sesv. Kraljevec, Igor Beaković Poreč, Zvonimir Ivanković Kutina, Željko Žeravica Funtana, Marijan Kovač Popovac, Damir Stojšić Rijeka, Dario Bošnjak Poreč, Damir Komadina Rijeka, Ivan Zorić Knin, Robert Ivanoš Mali Lošinj, Jakov Friganović Zadar, Vili Vukšić Pula, Dinko Dujmović Hvar, Dalibor Horvat Bjelovar, Josip Babić Osijek, Zlatko Tarka Vukovar, Tomislav Mucafir Rijeka, Vladimir Vajdić Koprivnica, Krunoslav Vojnović Našice, Branimir Fabijanić Pag, Anita Duvančić Split, Jadran Marić Split, Drago Vilić Zagreb, Nikola Badovinac Karlovac, Mladen Klarić Zagreb, Hrvoje Rebernišak Zagreb, Ivan Jelčić Dubrovnik, Damir Zaić Zagreb, Tihomir Škrtić Karlovac

PISMA ČITATELJA



Nakon jeseni, ponovo ste nam počeli aktivnije pisati, što po običaju kulminira zimskim brojevima kad je redakcija naprosto zatrpana vašim pismima. Pišite nam i dalje jer Jedini Časopis S Kojim Se Igra nagrađuje vašu originalnost originalnom igrom.

PIŠITE NAM



POŠTOM

"Janus-Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u Recycle Binu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail helpline_pc@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.



PISMO MJESECA

HVALA ŽMIRIĆU

P Željela bih zahvaliti Zoranu Žmiriću na vrlo lijepim riječima za Matrix. Ne znam je li njegova namjera bila da članak bude pohvala Matrixu, ali sam ga ja tako shvatila. Moram biti potpuno iskrena i priznati da nisam baš revni čitač Hackera (ma nisam uopće čitač Hackera, kad smo već kod toga). Jako mi je žao, ali jednostavno ne dijelim vaš entuzijazam za igrice. Na početku svakog mjeseca svojski se trudim izbjeći svog brata koji sa suzama u očima svaku stranicu novog Hackera pregledava minimalno dvadeset puta, slijedi jednotjedna euforija unutar koje on jednostavno smatra za svoju obavezu da me upozna sa svim "veličanstvenim" novostima koje Hacker donosi. Ovaj mjesec cijeli taj ritual nisam uspjela izbjeći i sada mi je jako drago što nisam. Doslovce sam skočila sa stolice kad je pročitao: "Matrix: 3D shoterski cyberpunker?" Naravno, istog trena je zažalio jer Hacker više nije bio u njegovim rukama.
Ne posjedujem znanje za usporedbu Matrixa s pojedinim igrama, iako sam pronašla velik broj sličnosti s određenim filmovima, što Matrix ne čini ništa manje veličanstvenim. Iznimno dobra gluma Laurenca Fishburnea, Keanu Reevsa te Carrie-Anne moss; toliko jednostavna, a u isto vrijeme tako snažna i dojmljiva kostimografija; način snimanja koji dopušta uvid u svaki detalj; priča koja te jednostavno ostavlja bez daha iz jednostavnog razloga što u samom trenutku gledanja filma postoji mogućnost da si i ti dio tog istog Matrixa; glazba koja u potpunosti dočarava scenu; nevjerojatno uspješna simbioza hladnog i distanciranog modernog svijeta današnjice te Morepheusovog broda...
Mogla bih tako do sutra nabrajati sve apsolutno briljantne karakteristike ovog nadasve neponovljivog filma, ali ću ipak samo još jednom ponoviti da me možda najviše fascinira ta mogućnost 100% stvarnosti Matrixa, kao i 100% mogućnost fikcije.
Moja eventualna zamjerka su pojedine komične epizode, ali bojim se da bi bez njih Matrix pružao strašnu, ali itekako stvarnu sliku naše vlastite današnjice. Film je nevjerojatno trip, u stanju je potpuno obuzeti tvoj um i tijelo; nažalost, moram priznati da me se dojmio više od The Phantom Menace iako sam smatrala da to nijedan film neće moći učiniti.
Još jednom puno hvala.
P.S. Ljudi, molim Vas. Matrix je slika sastavljena od neizmjerno velikog broja detalja od kojih je svaki podjednako važan. Da biste uspjeli uočiti svaki detalj, morate film pogledati barem tri puta, tek onda možete reći da Vam se ne sviđa....

Ivona Bublić iz Ivanić Grada

O Eto, ne znam što reći osim da mi je drago što ti se svidjela prva Žmirićeva kolumna koju je napisao za Hacker te posebno tema koju je odabrao. Nama se svidio stil i tema tvog pisma i zato ti šaljemo originalni primjerak igre Star Wars Episode I: Race. Vjerujemo da će brat biti zadovoljan.
P.S. Napomena za sve ljubitelje Matrixa: uskoro ih u našim izdanjima Hackera i Info Expressa očekuje iznenađenje.







DUNJA ZOVE...

P Dunja zove redakciju Jedinog Časopisa S Kojim Se Igra! Čini se da vam "fale" recenzenti. Ma, bolje da ja to prvo objasnim. Dakle, nakon višetjednog upornog odricanja i uz puno muke (vjerujte mi, naporno je štedjeti), kupila sam gore navedeni časopis. Pošto ja živim u malom gradiću, imala sam dosta šetnje do najbližeg kioska. Dakle, napokon. Nisam si željela pokvariti euforiju površnim prelistavanjem na putu kući, pa sam ga lijepo spremila u torbu i krenula. Kod kuće je moj najdraži ljubimac, ta velika plastična kutija, zadovoljno zaštektao kad sam u njega stavila HackCD.
Nevjerojatno! Opet super CD! Igre, glazba, zakrpe... Sve odlično! Potom je na red došao On. Moj Hacker. Prvo što sam otvorila bile su (što drugo) recenzije. Polako sam čitala i prelistavala sve te divne uratke. Kako sam se približavala kraju, u mene se uvukao neki sitni crvuljak nervoze. Pročitala sam sve recenzije i nisam ga našla. Nije tu! Nema ga! Drhtaj mi je prošao tijelom. Trebala mi je ta injekcija (smijeha, da me ne bi pogrešno shvatili). Još jedan pregled i sustavno pregledavanje CIJELOG Hackera nije mi pomoglo. Bila sam uvelike razočarana. Nigdje nije bilo onog prepoznatljivog Damirovog humora... Ili se možda varam? U Hackeru br.54, nije bilo Damira Rukavine, mog najdražeg recenzenta! Damir, Mislav i Kristina (prije svih Damir) imaju odličan smisao za humor. Daju realne ocjene (mislim, samo Hackerovci mogu nekoj igri dati 3%) i to je dobro. Samo mi je žao što Kristina uvijek dobije neku "divlju" igru na recenziju. A gdje je Damir!?! No, da vas prestanem kuditi, evo i pohvale: Hacker je doista vrlo dobar časopis i daje potrebne informacije na svim područjima (ovo mi je rekla nastavnica iz informatike).

Dunja iz Našica

O Damir Rukavina je bio «odsutan po službenoj dužnosti» jer mu je izrečena «disciplinska mjera» zbog ekstremnih ideja. Međutim, nedavno je do uredništva stigla informacija da je on unajmio profesionalnog hitmana, tako da od ovog broja možeš ponovno uživati u njegovim tekstovima.



▲ Damir Rukavina, samozvani kralj New Yorka, jedan je od najekstremnijih članova Hackerove obitelji. Iskazuje se po tendenciji pisanja kontroverznih recenzija, što obično pobuđuje ljubomoru kod suparničkih organizacija.

FORA MJESECA

Poštovani! Nadam se da moje pismo neće završiti u košu! He, he...

Damir iz Zagreba

ČEMU POSKUPLJENJE?

P Zašto je pretplata poskupjela? Niža cijena i dobivanje Hackera prije izlaska na kiosk nekada je bila istina, ali sada ništa od toga. Bivši sam pretplatnik i znam kako je to. Nadam se da ćete razmisliti o pretplati i smanjiti je. Inače spot na Hack CD-u je odlična zamisao - nadam se da ćete ih staviti još.

Tomislav iz Osijeka

O **Uzroke poskupljenja pretplate treba potražiti u Hrvatskim poštama preko kojih dostavljamo časopis našim pretplatnicima. Naime, u ovom trenutku Hackeru je pretplata financijski potpuno besmislena jer su troškovi pakiranja, poštarine te posebno transporta koje nam Hrvatske pošte naplaćuju iznimno visoki. Samo za ilustraciju, u posljednjih šest mjeseci ti su troškovi porasli za više od 500% (pet stotina posto), tako da smo mogli ili ukinuti pretplatu ili kreirati realnu cijenu koja pokriva te goleme troškove.**

LARA CROFT JE HIJENA

P Prva igra koju şam igrao kad sam kupio računalo bila je upravo ta HIJENA Lara Coft u drugom dijelu serijala Tomb Raider. Na sam spomen njezina imena diže mi se kosa na glavi i cvokoću mi zubi, gubim apetit i dobivam temperaturu. Jako me zanima zašto se nijedna druga igra gdje je glavni lik muškarčina u stilu Arnolda Schwarzeneggera nije tako proslavila kao uboga ženskica koja ima 50 kg s krevetom.
Vi ste s Tomb Raiderom svojedobno usporedili Heretic II koji je po meni sto puta bolji od Lare i bilo je rečeno da je "pokopao dotičnu curicu s halterima", pa zašto ga onda u Hackeru niste spomenuli u usporedbi s drugim avanturističkim pucačinama iz trećeg lica ni 5% kao Tomb Raidera? Upravo ležim u krevetu bolestan nakon što sam pročitao da je glavni konkurent Indiani Jonesu upravo ta jadna Lara, koja je "višestruko" bolja od MDK i HERETICA II svima koje poznajem osim MENE!
Mislim da su Laru proslavili oni debeli cvikeraši koji se ne usude izaći iz sobe i naći curu, nego provode glavninu života i zanimacije slušajući Larine uzdahe i gledajući "iz serijala u serijal" sve bolju guzu omiljene im i voljene žene - KAKAV OČAJ.
Želio bih pitati sve Larine fanatike što bi bilo da je u Tomb Raideru serijal "ušprican" muški lik?

Ivica Klekar, Novo Selo na Dravi, Čakovec

O **Razumijemo tvoju frustraciju, tim više što smo i samo u nekoliko navrata Laru nazvali "hijenom". No, naša se argumentacija pomalo razlikuje od tvoje jer mi smo ipak redakcija časopisa koja mora pisati o "svemu što vole mladi". Ne bismo se složili da su Laru proslavili "cvikeraši" jer igra, ne zaboravi, dolazi iz PlayStation svijeta u kojem vladaju sasvim drugačije zakonitosti nego u PC svijetu. Ta je avanturistična igra sa zamamnim ženskim oblinama zapravo proslavila Sonyjevu konzolu i definirala je kao "lifestyle", tj. životnu svakodnevicu. Ono što si ti, pretpostavljam, želio reći je da ti ipak ide na živce neumjesna medijska pompa i galama koju proizvođač namjerno diže oko proizvoda koji je ipak, priznajmo, tek jedna dosta dobra igra. No, nagrađujemo te za hrabrost jer si se to usudio javno izreći :). I da odgovorim na tvoje pitanje: da je u Tomb Raider "ušprican" muški lik, igra bi se vjerojatno utopila u sivilu prosječnosti. Pogledaj samo kako je prošao Indiana Jones u ovom broju...**
P.S. Potaknuo si vrlo zanimljivu tematiku oko marketinga računalnih igara pa smo zamolili našeg kolumnistu Zorana Žmirića da obradi problematiku u našem novom dvotjedniku Info Express i napiše tekst koji će biti dovoljno dobar izgovor za objavljivanje skandaloznih fotografija ženskih modela u ulozi Lare Croft. Spomenuti broj Info Expressa izlazi na kioske 8. prosinca i samo nam nemoj reći da te ne zanimaju slike prekrasnih djevojaka u mokrim majicama :)

Kritika Zoranu Žmiriću: Predatora nije režirao James Cameron, već John McTiernan, a Cameron je režirao drugog Aliena.

Zoran iz Karlovca



Da Lara nema sise i guzu, nego bicepse i tricepse - prošla bi kao Indiana Jones u ovom broju.

TAKO SE TO RADI

Ovaj mjesec smo uistinu ostali iznenađeni pismom koje nam je poslao Domagoj Zoričić. Domagoja se možda sjećate iz broja 53 u kojem je bio dobitnik nagrade mjeseca za skulpturu Horned Reapera kojeg je izradio u glini. U svom novom pismu Domagoj nas pozdravlja, zahvaljuje na Lands of Loreu koji smo mu poslali kao nagradu i ponovno nas impresionira svojim novim uratcima - ovaj put na temu Tresspasera. Inače, s Domagojom smo se čuli i telefonski pa nam je otkrio kako on «ima cijelu sobu toga», a mi čekamo priliku da on navrati u Zagreb u našu redakciju da malo popričamo. Mi zahvaljujemo Domagoju na njegovom drugom pismu, pozdravljamo trud koji ulaže u vajanje skulptura, a za vas ovdje objavljujemo slike na kojima se vidi Domagojeva nova skulptura te pismo koje nam je poslao.



Ovo je pozadina Domagojevog pisma, "dodatno obrađenog" i spaljenog da izgleda kao da je staro stoljećima.

Glava dinosaura inspirirana igrom Trespasser. U raljama vidite Lands of Lore kojeg je Domagoj osvojio kao nagradu za pismo mjeseca.





Ne. Arggh! SPLAT SPLAT

Ne, ovom pismu nije cilj da bu[illegible] pismo mjeseca (opet) nego da vam se za[illegible]li na:

I. Na Landsima, koji su usput rečeno fenomenalni.

II. Na preporuci Tiberian Suna, kojeg sam nabavio i moram priznati da se radi o najuglancanijoj strateg[illegible] ikada.

III Na stavljanju Unreal turnamenta na pro[illegible]mjesečni CD. Jako nisam poklonik [illegible]anra ovo je nešto posebno.

Još jednom hvala i doviđenja

Domagoj Zoričić

P.S. Slike koje ste primili su moj (zak[illegible]ieli) komentar na igricu Trespaser koju sam nedavno dobio i potpuno uronio u nju. Dinosaur je od kartona prekrivenog akrilom (gomom).

poziv na suradnju

janus press



janus press objavljuje natječaj

za honorarni rad u časopisima hacker i psx.

molimo zainteresirane da nam pismenim putem dostave

svoju kratku biografiju, kontakt informacije i probni tekst po vlastitom izboru.

sve sudionike koji se prijave ćemo telefonski kontaktirati radi daljnjih uputa.

natječaj je otvoren do daljnjega.

javite nam se!



poziv na suradnju



ako ste

talentirani i marljivi,

ako dobro poznajete

svijet interaktivne

zabave i informacijskih

tehnologija,

javite nam se!

prijave za natječaj primamo

isključivo pismenim putem

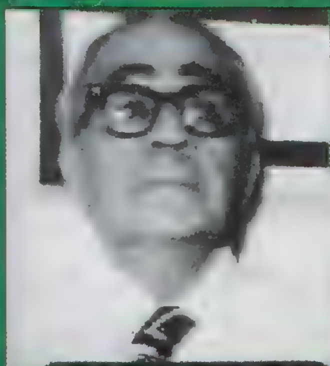
na sljedeću adresu:

janus press /natječaj za nove suradnike/

majstora radonje 10 /I, 10000 zagreb

NOVOSTI

UVODNIK


Damir Đurović

Stotinu i jedan konzolaš

I tako, dok se tisuće veselih konzolaša diljem svijeta raduje "skorom" dolasku Playstationa 2, konzole koja će im promijeniti živote natjeravši ih da više nikada ne izađu iz kuće jer će odsad moći gledati i DVD filmove na svojoj omiljenoj konzoli pa tako odlazak u kino postaje uistinu suvišan, a s prijateljima se i tako mogu družiti putem Interneta spajanjem najnovije XYZ verzije Sonyjevog modema čim postane dostupan nekoliko mjeseci nakon pojavljivanja Playstationa 2. No, bilo kako bilo, revolucija u svijetu konzola definitivno je započela; polako i nesigurno najavio ju je Dreamcast - konzola od koje u ovom trenutku jednostavno nema bolje, a puni će joj zamah dati Sony svojom novom konzolom i, nadamo se, odmah potom nastaviti Nintendo svojim tajnim oružjem, konzolom Dolphin koju razvija u suradnji s NEC-om i još nekoliko japanski tvrtki. No Microsoft ne bi bio Microsoft kad ne bi uplitao svoje duge prste u apsolutno svaki apsekt elektroničkog tržiša u kojemu se pruža i najmanja mogućnost zarade pa tako već mjesecima kruže glasine da Bill i ekipa također rade na konzoli nove generacije zasad maglovito nazvanoj X-Box. Bilo kako bilo, tržište videozabave definitivno će biti vrlo primamljivo i uzburkano idućih nekoliko godina, a mi ćemo još uvijek ostati sjediti za svojim vjernim PC-ima jer ak' mi ta kutijica ne mre puknut 1600x1200 u Quakeu 3, kome to treba!?

DIABLO 2 ILI DIABLO 2000!?

Blizzadrov hit ponovno odgođen

Iako običavamo nakon tko zna kojeg odgađanja određenog naslova prstom uperiti na sva prijašnja obećanja, najavljene datume izlaska i sl., ovaj put to nećemo učiniti. Jednostavno rečeno, Blizzard nas je prilično razočarao - očekivali smo taj toliko razvikani naslov najkasnije do Božića - da bismo u miru i spokoju vlastitoga doma tijekom blagdana uništili Diabla i njegove horde po tko zna koji put. Razlog odgađanja? Kako Blizzardovci tvrde, žele biti sigurni da je apsolutno svaka sitnica u igri na svom mjestu jer ne žele razočarati svoju vjernu igraću publiku. Naime, iako je sam single-player već u cijelosti dovršen, Blizzard trenutačno radi na osposobljavanju sasvim novoga i učinkovitijega Battle.net sustava koji se prebacuje na znatno veći broj servera i znatno snažnijih. Istina, opravdanje se čini uistinu suvislo i ne bismo trebali odveć ozbiljno uzeti najnovije odgađanje Diabla 2 kojega, čine se, njegovi dizjaneri žele učiniti savršenim ili barem maksimalno moguće dobrim naslovom. Ipak, nakon svega ostaje nam tek gorak okus u ustima i suza u oku, Diablo 2 stiže na naša računala najranije negdje u prvoj četvrtine iduće godine.

> **"Blizzard nikada nije pristajao na kompromisna rješenja koja su mogla štetiti kvaliteti njegovih naslova, neće to učiniti ni ovaj put"**
> *- Blizzard, PR*


Guild Hallovi, jedna od zanimljivijih novosti u Diablu 2


Ubijanje, palež, uništavanje... miris Diabla 2 u zraku

DUKE NUKEM FOREVER

Povratak legende, i to na velika vrata

Nakon više od godinu dana tišine, 3D Realmsi su se ponovno odlučili oglasiti i obavijestiti svoje poklonike da rad na njihovom projektu Duke Nukemu Forever teče bez ikakvih problema. Da bi potkrijepili tu činjenicu, u javnost je odaslano niz visokokvalitetnih slika iz same igre koje su ujedno i prve koje su se mogle vidjeti nakon prebacivanja cijelog dizajna igre s Quakeovog enginea na Unrealov. Na kraju se takva odluka 3D Realmsa pokazala vrlo dobrom, rezultirala je višestrukim povećanjem kvalitete samoga vizualnog dijela igre, ali i mnogih drugih konceptualnih rješenja koja nisu bila moguća u starome engineu. Upravo taj inovativni pristup dizajnu Duke Nukem Forevera stvorio je igru koja će biti dovoljno drugačija od ostalih first person pucačina na tržištu. Uostalom, kako i ne bi - ipak je riječ o dobrom starom Dukeu prepunom otrcanih dosjetki i pokvarenog macho humora. Datum izlaska i nadalje ostaje - kad naslov bude završen, a neslužbeno doznajemo da bi se to trebalo dogoditi u prvoj polovici iduće godine.


Dotična uniformirana osoba čuva veliku branu, ali ne zadugo...


Ovog se simpatičnog čičice vjerojatno sjećaju mnogi među vama još iz Duke Nukem Forever verzije utemeljene na Quakeovom engineu. Pogledajte koliko je samo detaljnost njegovog lica porasla


Mnogo nasilja, mnogo krvi, mnogo prekrasnih vizualnih efekata i mnogo otrcanog humora... Živio Duke!

INFO



Osim standardnih prikaza novih igara koje dolaze, u ovom broju pročitajte o novom albumu Cyber Robbie Williamsa i u sljedećem broju na hackerovom CD-u pogledajte novi spot koji se još ne vrti na HTV-u.

UKRATKO

Electronic Artsu svijet nije dovoljan

Poduzetni je Electronic Arts ovaj mjesec uz niz zanimljivih marketinških akcija zaokupio pozornost javnosti i otkupljivanjem još jedne licence. Riječ je o vrlo jakoj i za EA značajnoj višegodišnjoj licenci koju je potpisao s MGM Interactiveom. Njome Electronic Arts dobiva prava na proizvodnju i izdavanje niza igara temeljenih na James Bond franšizi koje kani predstaviti na PC računalima i nadolazećoj videokonzoli nove generacije. James Bond: The World Is Not Enought bit će prvi u tom nizu naslova.

Kome ide Blair Witch licenca

Odgovor je: Take 2 Interactiveu, vrlo inovativnom proizvođaču zaslužnom za nedavno izašlu i vrlo dobro prihvaćenu horror arkadnu avanturu Nocturne. Nakon dobivanja licence Take 2 kani prvo izdati expansion za prije spomenutu igru s vrlo izraženom Blair Witch tematikom, a ubrzo nakon toga, već tijekom iduće godine, trebalo bi uslijediti još nekoliko samostalnih naslova napravljenih prema istoj licenci. Inače, Blair Witch Project kontroverzni je horror fim grupice filmaša koja je i sa skromnim budžetom uspjela stvoriti veliki hit na području Amerike (nadamo se - uskoro i kod nas).

Matrix uskoro u obliku digitalne igre

Braća Wachowski, filmaši zaduženi za nastanak superpopularnog SF techno trilera Matrix koji ste donedavno imali priliku pogledati i u našim kinima, definitivno su odlučili da žele izdati licencu prema kojoj će biti napravljena istoimena igra. Zasad se simpatični tvorci Matrixa dvoume između dvaju favorita. Tima koji je stvorio Metal Gear Soild i Shinyja (da, to su oni fenomenalni otkačenjaci koji upravo dovršavaju Messiah). Kakva god odluka bila, možemo biti sigurni da će licenca završiti u pravim rukama.

SIMON THE SORCERER 3

Nastavak otkačene avanture pronašao izdavača

Nastavak duhovitog parodijskog serijala o mladom i bezvoljnjom čarobnjaku Simonu skoro je dovršen. Na svu sreću, pronađen je izdavač s kojim je postignut prilično dobar dogovor koji omogućuje i nastanak novih nastavka Simon The Sorcerer serijala. Inače, novu priču novog nastavka pratit ćete izravno kroz sasvim novi 3D grafički engine, što će igri dati jednu sasvim novu dozu zanimljivosti te povećati kompleksnost zagonetki i samu detaljnost izvođenja priče tijekom igre. Izlazak ovog naslova očekuje se u prvoj polovici iduće godine.





Simon The Sorcerer u svojoj dosad vizualno najprivlačnijoj izvedbi

BATTLE ISLE 4: CHILDREN OF HARIS

Povratak Blue Byteovog strategijskog serijala

Nešto starija populacija među vama, koja je svoje dane igranja na računalima započela početkom ovog desetljeća, vjerojatno se sjeća turn-based strategijskog serijala Battle Isle koji je svojedobno doživio svojih pet minuta slave a potom se isto tako vrlo brzo ugasio da bi danas ostako gotovo zaboravljen. Blue Byte u suradnji sa slovačkim razvojnim studijom Cauldronom razvija četvrti nastavak Battle Isle serijala kaneći postaviti nove standarde u svim tehničkim poljima razvoja. Naglasak je prije svega stavljen na vizualnost igre za čiju su visoku kvalitetu Slovaci razvili potpuno novi 3D engine, dok se Blue Byte pobrinuo za koncept i cjelovitost priče- kako bi ostala dosljedna serijalu i glatko se nastavila na svoje prethodnike. Battle Isle 4: Children of Haris na PC računala stiže u drugoj polovici iduće godine a razmatra se i o verzijama za nadolazeće konzole.



Blue Byte uspješno se pobrinuo da atmosferičnost koja prevladava u igri bude potpuno usklađena sa svim karakteristikama Battle Isle serijala.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

GT prodao dušu Francuzima

Veliki svjetski izdavač računalnih igara GT Interactive nakon dugih pregovora konačno je i službeno prodan francuskom Infogramesu koji polako iz dana u dan raste i širi svoj tržišni utjecaj u industriji digitalne zabave. Ova velika transakcija osigurala je Infogramesu niz uspjesnih franšiza koje je GT držao pod svojim okriljem. Unreal, Driver, Duke Nukem Forever te nekolicina drugih će vrlo skoro dobiti svoje nove nastavke i bogato napuniti Infogramesov oveći džep.

Omikron 2 s Bowiem ili bez njega

Ambiciozni Eidos Interactiveov projekt Omikron, neupućenijima poznat po tome da je njegov soundtrack sastavljen djelomično od Bowievog novog albuma, konačno je dovršen, a njegovu oštru kritiku možete pročitati na stranicama ovomjesečnog izdanja. Bilo kako bilo, prošireni Omikronov tim nakon kraćega odmora očekuje novi projekt koji se zasad zove Omikron 2, kojeg li čuda. Nije poznato hoće li David Bowie i ovaj put uplesti svoje prste u igru ili će to učiniti neka druga poznata osoba (primjerice, slavni urednik ovog časopisa).

Unreal Tournament podrška za Linux

Dan nakon pojavljivanja Unreal Tournamenta na policama distributera diljem svijeta, Epic je u Internet svijet izbacio potrebne drivere za igranje tog remek-djela i na strojevima opremljenim Linux operativnim sustavom, što je svakako pozitivan korak koji će Epicu donijeti gomilu pozitivnih bodova kod Linux publike koje je svakom danom sve više. U skladu s Linux open source politikom i Epic je odlučio jedan dobar dio Unreal Tournamenta učiniti dostupnim u open source obliku. Nakon ovakvoga razvoja događaja sigurno će se uskoro pojaviti još neki 3D naslovi na Linux platformi.

BALDUR'S GATE 2: SHAWODS OF AMN

Veliki nastavak RPG naslova godine

Baldur's Gate, igra proglašena najboljim RPG-om prošle godine, prodana u više od milijun primjeraka diljem svijeta, uskoro će doživjeti i svoj nastavak. Naime, odmah nakon dovršavanja Baldur's Gatea i Tales Of The Sword Coast expansion diska Biowareov razvojni tim je započeo u tajnosti rad na novom Baldurs Gateu. Priča Shadows Of Amna se odvija svega nekoliko mjeseci nakon završetka događaja u Baldur's Gateu te ponovno upliće mračne sile koje žele izazvati totalni kaos i kolaps trgovačke države Amn koja je i u prvom nastavku zahvaljujući vama kao glavnome liku uspjela izbjeći veliki podmetnuti rat s Baldurs Gateom. Osim sasvim nove priče i novih područja i dungeona za istraživanje, što još može ponuditi Baldur's Gate 2? Pa kao prvo, napredak u vizualnoj kvaliteti postignut povećavanjem rezolucije na 800x600, što je bila i u prvom Baldur's Gateu velika želje njegovih poklonika. Zatim, novi izbor rasa glavnog lika - dodani su half-orcovi, dok je izbor klasa uvećan dodavanjem svojevrsnih specijalističkih character kitova za svaku klasu, čime vaš lik dobiva određene sposobnosti ali i određene mane, ovisno o ciljevima i načinu života na kojega je izabrani character kit fokusiran. Ni napredak likova unutar igre nije oštro ograničen kao što je to bilo u jedinici, nego vam je dana sloboda napredovanja gotovo u svim klasama od 17 do 23 razine, ovisno i o izabranom cahracter kitu, tj. klasi. Iznimno opširan prvi prikaz ovog naslova očekuje vas u jednom od idućih brojeva, dotad skoknite do obližnjeg distributera i uživajte u upravo izašlom Black Isleovom RPG-u Planescape Torment koji s Baldur's Gateom ima mnogih sličnosti. Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn najavljen je za iduću jesen.

> **"Baldur's Gate poklonicima RPG igara značio je mnogo, Baldur's Gate 2: Shadows of Amn značit će im još više"**
>
> *- Bioware, PR*



Jedinstvenost i detaljnost krajolika u Baldur's Gateu 2 je još veća, posebno zbog mogućnosti povećanja rezolucije tijekom igranja

Dobar dio igre, tj. njene priče, odvijat će se u glavnom gradu državice Amn koji je u usporedbi s veličnom Baldur's Gatea nekoliko puta veći

Brojku od stotinjak osnovnih čarolija koje je u sebi sadržao Baldur's Gate dvojka je povećala čak na dvjestotinjak, neke vas od njih nikako neće ostaviti ravnodušnima

ELITE IV

Legenda svemirskog istaživanja polako se vraća

Mogao bih staviti ruku u vatru da više od polovice vas itekako dobro zna što je Elite i koliko je ta igra značila za razvoj brojnih drugih naslova koji su potražili uzor u njoj, počevši s Privateerom pa nadalje. Originalni tim koji je radio na nekim nastavcima Elite ponovno je u jednom svom dijelu objedinjen te je započeo rad na Eliti IV. O samim karakteristikama i pojedinostima vezanima uz igru ne vrijedi trošiti riječi, jednostavno komplementirajte sve zanimljivosti iz tri prethodnika, zajedno ih spojite i pomnožite s deset i dobit ćete ono što će predstavljati Elite IV. Znači, sve je opet tu: tisuće prostranih svemirskih galaksija za istraživanje, međuplanetarna trgovina, lov na svemirske pirate, služenje u galaktičkim vojnim flotama i slično. Sve u svemu, apsolutno svaki detalj je dorađen i poboljšan nekoliko puta radi postizanja potpunog sjaja nove i možda ovaj put stvarno posljednje Elite. No kako je prošlo već pola desetljeća od posljednjeg nastavka Elitea, najveći napredak definitivno ćete odmah uvidjeti na vizualnom polju. Za igru je posebno razrađen sasvim novi 3D grafički engine koji je sposoban beskompromisno raditi s velikim brojem poligona koji će činiti šarolika i detaljna svemirska prostranstva. Datum izdavanja igre zasad je nepoznat.

RUNE

Unrealov engine na nešto drugačiji način

Prvi dokaz da se 3D enginei nastali s namjerom stroge uporabe u first person pucačinama mogu itekako dobro iskoristiti i u drugim žanrovima bio je Ravenov Heretic 2. Novi pomak na tom polju predstavlja Gathering Of Developers svojim novim naslovom RUNE. Za ovu izazvonu arkadnu avanturu GOD je licencirao Unrealov engine učinivši nekoliko preinaka na njem da bi stvorio platformu vrlo pogodnu za razvoj 3rd person igre poput Tomb Raidera. Ipak, s obzirom na samu priču, a i na vizualnu privlačnost koja je očaravajuća, Rune se itekako razlikuje od Tomb Raidera. Priča, tj. setting same igre nije poptpuno poznat - zna se da u ulozi mladog vikinškog ratnika iz nekog razloga (tko zna koga su vam ubili ovaj put) krećete na bojni pohod želeći se osvetiti. Datum izlaska igre zasad još ostaje tajnom.





SACRIFICE

Otkriven Shinyjev novi kontroverzni projekt

Inovativni, kontroverzni i fantastični Messiah konačno je pred završetkom. Upravo stoga, Shiny Entertainment, otkačeni tvorci Messiaha, počeli su polako puštati informacije o idućem naslovu na kojem njihovi superiorni mozgovi rade. Ime igre je Sacrifice, a trebala bi zablistati savim novim 3D engineom sposobnim prikazivati izrazito velike količine poligona s mogućnošću skaliranja detaljnosti ovisno o snazi vašeg stroja (nešto već iskorišteno u Messiahi). Inače, Sacrifice je osmišljen kao multiplayer RTS igra koja će biti dodatno napravljena i u single player modu. Kao što ste i iz samog naslova mogli shvatiti, ponovno je riječ o kontroverznom naslovu, što već postaje tradicija za proizvođača kao što je Shiny i nekolicinu drugih koji su se specijalizirali za stvaranje maksimalno nekonvencioalnih naslova na tržištu računalne zabave. Bilo kako bilo, ovu novu Shinyjevu krasotu očekujte negdje koncem iduće godine ili početkom 2001.

"Ponovno ćemo pokazati igraćem svijetu a i ostalim proizvođačima da granicama u inovaciji na polju računalne zabave jednostavno nema kraja"

Shiny Entertainment, PR



Slika pokazuje tek preliminarnu konstrukciju likova/3D objekata iz same igre, detaljnost prije svega

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Prve službene slike nasljednika Fallouta

U prošlomjesečnom izdanju najavili smo objavljivanje što više informacija vezanih uz Arcanum čim postanu dostupne, to obećanje i ispunjavamo. Naime, svega nekoliko tjedana nakon zaključenja posljednjeg broja pojavile su se prve službene slike u Troika Gamesovog RPG-a Arcanum. Da vas još jednom podsjetimo, Troika Games je tvrtka nastala od dijela ljudi koji su radili i začeli Fallout serijal a trenutačno radi na igri imena Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura u kojem namjeravaju još jednom probiti granice inovativnosti u RPG žanru kao što su to učinili i prvim Falloutom. No dosta priče, slike govore i više nego dovoljno. Početkom iduće godine očekujte detaljnu najavu ovog naslova na stranicama našeg časopisa.



TOY STORY 2

Uspješni animirani hit Toy Story bi se negdje prvom polovicom sljedeće godine trebao početi prikazivati u kinima, a izlazak igre se planira u isto vrijeme. Toy Story igra je prošla poprilično dobro na PC-u, no pravu slavu te prodaju je stekla tek u PlayStation inačici. Disney je odlučio nastavak napraviti za nekoliko različitih platformi tako da su zasad potvrđene inačice za PC, PlayStation i Nintendo 64, a zasad se samo šuška o Dreamcast inačici. Grafika je u nastavku umnogome poboljšana, a posebna je pažnja posvećena sjenčenju i razmjerima proporcija tako da sada sve izgleda puno plastičnije, monumentalnije i uvjerljivije.

"U igru planiramo ugraditi mnoge elemente samog filma, a namjera nam je uvući igrača u svijet Buzza i Woodya toliko snažno da će ovaj naslov postati fenomenom u industriji interaktivne zabave", izjavio je **Mitch Lasky**, stariji potpredsjednik Activision Studiosa.

I dok Mitch izražava svoj optimizam, ostali su već počeli slaviti pa je Disney na velikom tulumu okupio sve glavonje iz Disneya i Pixara te glumačke zvijezde koje su u filmu dale glasove likovima. Uostalom, pogledajte i sami na priloženim slikama.



Tom Hanks na Toy Story 2 partyu kojeg su organizirali šefovi Disneya. Ne biste ga prepoznali samo tako, zar ne?



Fluidna i vrlo uvjerljiva grafika iz filma je prenesena u najboljem mogućem maniru i u samu igru

UKRATKO

Ultima Online 2 neslužbeno

Novi Originov naslov Ultima IX: The Ascension, posljednji u velikoj Ultima sagi, je dovršen te je velik dio resursa preusmjeren razvoju nastavka jedne od najpopularnijih masovnih multiplayer RPG igara. Ultima Online 2 će biti ponajprije poboljšan kvalitetnim 3D engineom koji će virtualne multiplayer fantasy svjetove učiniti svima privlačnima. Iako je zasad razvoj igre još uvijek neslužben, prve informacije o samoj igri možete pronaći na preliminarnoj verziji njenoga budućega službenog sitea www.uo2.com

Electronic Arts se okreće Internet zabavi

Evo još jedne vijesti o nemirnome Electronic Artsu. Izdavački je div otkupio Kesmai Entertainment vodećeg svjeskog proizvođača on-line igara i jednoga od najvećih Internet providera strogo posvećenih igrama. Čini se da je EA konačno shvatio da dio budućnosti zabavne industrije leži upravo u digitalnoj zabavi putem Interneta. Tu činjenicu potkrepljuje još jedan sklopljeni posao kojim je Electronic Arts postigao dogovor o petogodišnjoj suradnji s najvećim američkim Interenet providerom, AOL-om.

Planescape Torment kuca na vrata

Black Isle, RPG odjel unutar Interplaya, lansirao je u prodaju još jedan fantastični RPG naslov o kojem smo se naprićali posljednjih mjeseci. Planescape Torment igra je napravljena prema predlošku BioWareovog Infinity enginea čiju ste kvalitetu najbolje mogli iskusiti u Baldur's Gateu, igri kojoj je dodijeljena titula najboljeg RPG-a 1998., a u nekim medijima i najbolje igre te godine. Zanimljivo je da veličinom i dužinom Torment neće previše zaostajati za Baldur's Gateom jer dolazi čak na 4 CD-a, čime će biti zadovoljni svi pa i najveći RPG fanatici.

NOX

Čarobnjak ga ugleda i zadere se: 'Ha-Ryu-Ken!!!'

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

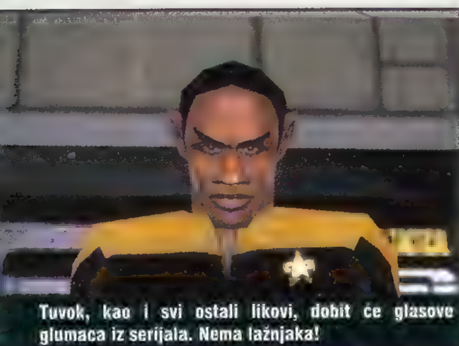
PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Westwood
PLATFORME	PC
IZLAZI	Zima 1999.

NE znam zašto, ali kad god neka tvrtka izda neku zvjezdanu igru, pomislim kako je to savršeno vrijeme da se povuče sa scene. To mi se čini kao dobar završetak prije nego što uprskaju stvari (to se često događa nakon velikog uspjeha, ne pitajte zašto). Dakako, nitko to ne učini, pa tako ni Westwood nije prestao postojati nakon Tiberian Suna. Na svu sreću, čini se da Nox neće biti katastrofalan. Upravo suprotno.

Ako ste jedan od fanatika koji su uz Diablo provodili beskonačne noći na Battle.netu, Nox će biti prava igra za vas. Njenu je izradu, iz hobija, započela grupica studenata na jednom američkom sveučilištu. Kad je stvar uznapredovala, igru je primijetilo nekoliko namještenika Westwooda. Rezultat? Uskoro će se naći u trgovinama, spremna za prodaju. Tko kaže da su bajke izumrle?

Igra u sebi krije jednostavnu, ali genijalnu formulu. Možete odabrati jedan od triju likova specijaliziranih za posebnu vrstu magije. Lik koji odaberete moći će tijekom igre skupiti i do pedeset različitih čarolija koje možete pokrenuti na tradicionalan način - odabirom miša, ili (pazi sad ovo) brzim otkucavanjem kombinacije na tipkovnici, ali je drugi mnogo brži i djelotvorniji, podsjeća na specijalne poteze iz Street Fightera i Mortal Kombata - otipkate li pravu kombinaciju, čarolija je spremna za uporabu - treba samo označite jednim klikom miša cilj. Na isti način možete pripremiti nekoliko različitih čarolija i onda ih jednu po jednu ispucavati. Dok unosite kombinaciju, vaš će lik otpjevati (ili, ako ste odabrali tupavog ratnika, odmumljati) čarobne riječi koje će čuti i svi ostali igrači, što im ostavlja vremena za reakciju. Zvuči čarobno, zar ne? To je tek početak. Apsolutno svaki objekt na koji naiđete može biti iskorišten za nešto. Naiđete li na vrata koja se sama zatvaraju, možete ih blokirati svijećnjakom. Borite li se protiv kostura, prostor će se uskoro napuniti njihovim ostacima, što će usporiti ostale nadiruće protivnike. Bačve punjene eksplozivom možete po volji raznositi, bačvama punjenim vodom možete gasiti vatre. Naletite li na biljke koje ispuštaju otrovne spore, uzmite protuotrov, protrčite preko njih i navedite progonitelje u zamku. Svaka čarolija koju posjedujete može biti postavljena u obliku zamke, a kombinacije su nebrojene. Cjelokupna igra stvara atmosferu lova na čovjeka u kojoj možete u bilo kojem trenutku postati od lovca žrtva i obrnuto. Kako bi sve bilo još klaustrofobičnije, uvedena je realistična vidljivost - na zaslonu će biti prikazano samo ono što je u vidokrugu vašeg lika. Isto tako, i svaka stvar u igri je podešena tako da se lako može iskoristiti i protiv onoga tko je rabi. Ako postavite zamku oko izvora energije, igrač koji je ugleda može na nju baciti magiju koja će je okrenuti protiv vas. Ako odlučite pobjeći teleportom, dovoljno brz neprijatelj uskočit će za vama i dokrajčiti vas. Ako želite uništiti nekog tko je jači od vas, otvorite u njegovoj blizini portal koji vodi do jazbine nekog gadnog čudovišta. Vaš će protivnik dobiti vrlo neugodan posjet.

Nox sadrži još mnogo detalja. Autori su trenutačno vrlo zauzeti doradom silnih varijabli multiplayera i izgrađivanjem single-player mape. Već u povojima igra zvuči vrlo zabavno i izdiže se iz mase. Tko zna, možda je na pomolu novo igračko ludilo?



Tuvok, kao i svi ostali likovi, dobit će glasove glumaca iz serijala. Nema lažnjaka!



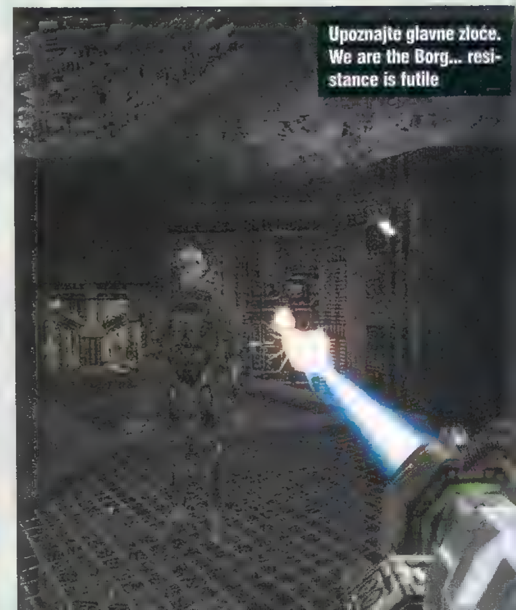
Kiseli virtualni doktor... moj najdraži lik



Za prikaz brodskih instrumenata korišteni su Photoshopovi ... prema kojima je stvoren sam set



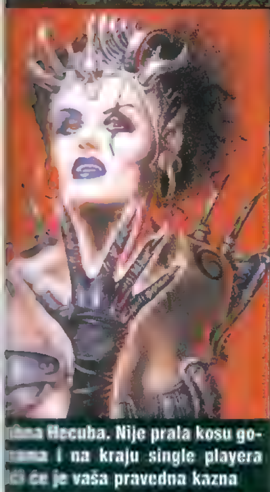
Cijeli Voyager pretvoren je u virtualni model kojim možete šetati



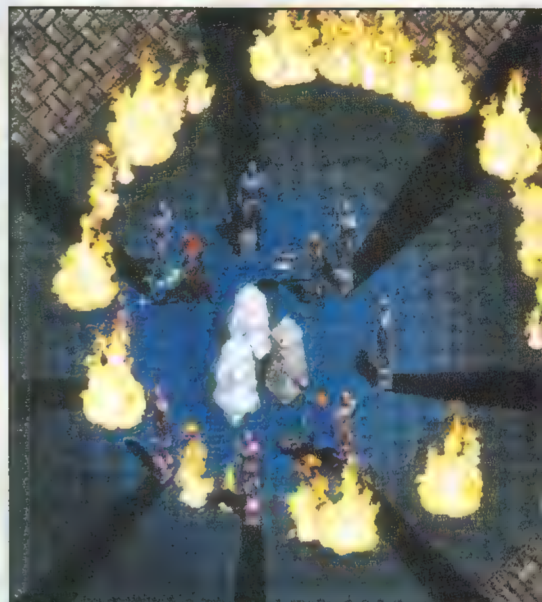
Upoznajte glavne zloće. We are the Borg... resistance is futile


Zap, kazam i abrakadabra. Možda upali i 'Padni, ružni gade!'


Iskreno, ja protiv medvjeda ne bih ni bazukom, a kamoli običnim buzdovanom


...hna Hecuba. Nije prala kosu go...rama i na kraju single playera ...ići će je vaša pravedna kazna


Glavni likovi - ratnik, čarobnjak i šaman


Zatamnjene dijelove ekrana vam zaklanjaju statue. Tim putem dolazi brza i zabavna smrt

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Što dobijete kad uzmete Quake 3 i uzgojite mu mozak?

NAJAVLJUJE **Vedran Januš**

INFO

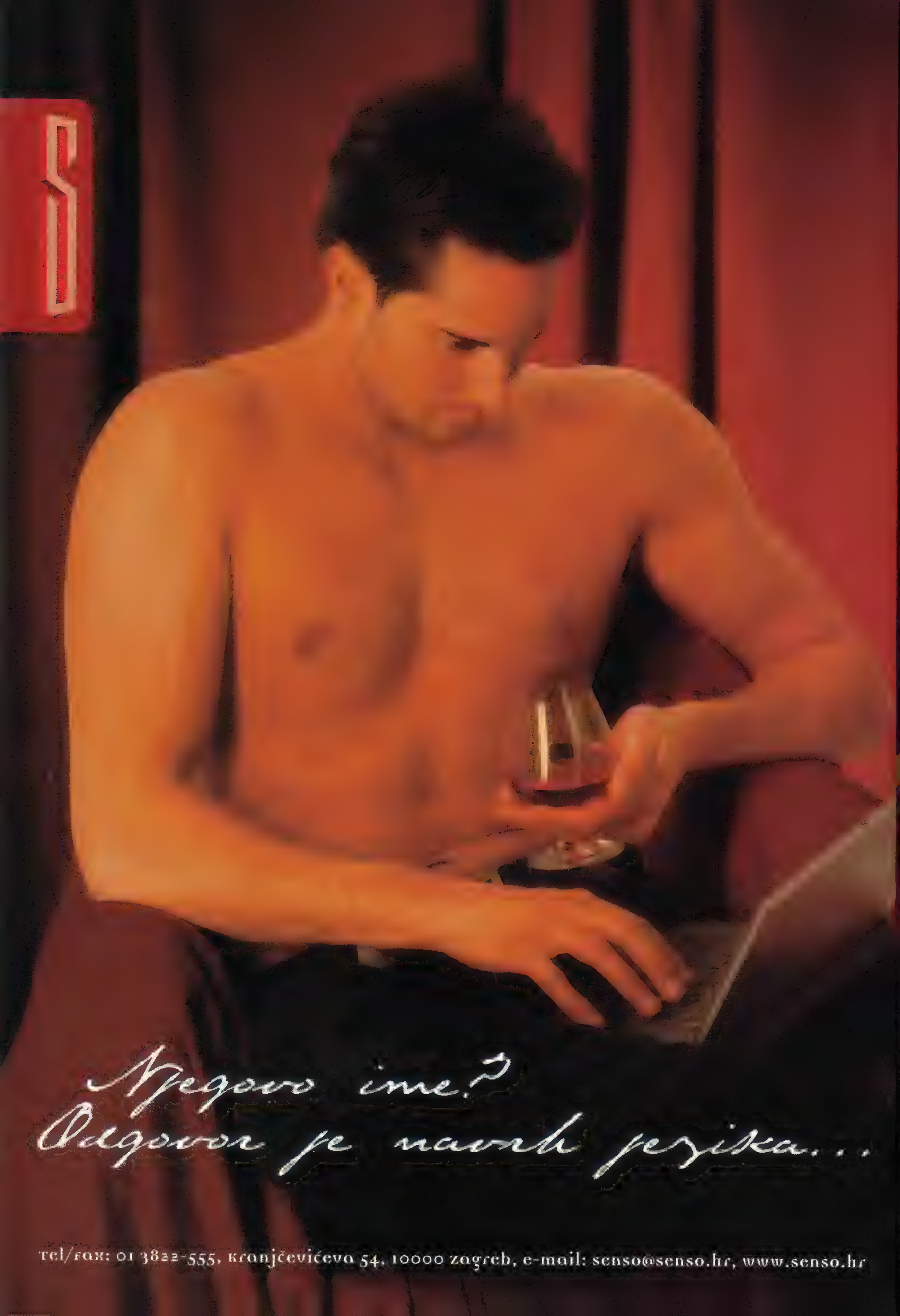
PROIZVOĐAČ	Raven Software
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC
IZLAZI	Zima'99

Doista, postoji li nešto paradoksalnije od spoja u krvi krštenog Quakea 3 i idealističnog Star Trek serijala? Ipak, sudeći po viđenom, Elite Force bi mogao biti jedna od igara koja je Half Lifeov visoki standard uzela kao svoju polaznu točku. Koliko će visoko poletjeti, prosudit ćete sami. Čitajte dalje.

Raven Software već dugo nosi reputaciju tvrtke koja odlično zna iskoristiti ID-ovu tehnologiju. To je pokazao serijalima Heretic i Hexen, u kojima je postojeće Quake i Quake 2 FPS enginee prekrojio i poboljšao po vlastitom ukusu... i pritom zaradio brdo novca. Zašto mijenjati pobjedničku formulu? Budući da su se oba serijala već prilično ofucala, došlo je vrijeme za promjenu koncepcije igre. Ravenovci su povukli briljantan potez koji bi njihovu solidnu poziciju mogao podići u onu zvjezdanu - otkupili su od Paramount studija licencu za Star Trek Voyager. E sad, taj najnoviji serijal je definitivno podijelio mišljenja obožavatelja. Mnogi ga vole, ali je i velik broj onih koji bi mu radije organizirali sprovod. Doduše, isto se može reći i za Next Generation i Deep Space 9. Isto tako, od svih silnih Star Trek igara dosad napravljenih nijedna se nije uspjela probiti do zvijezda, a takva negativna reputacija bi mogla vrlo loše utjecati na budućnost ove igre. Zbog toga nas Ravenovci uvjeravaju kako će njihova igra, osim tehničkog savršenstva, ponuditi i bogatstvo detalja koji će je učiniti dostojnim serijala na kojem je odraslo nekoliko generacija ponosnih Amerikanaca.

Igra počinje nezgodom koja Voyager zarobljava u svemirsku anomaliju. Ondje se nalazi mnogo drugih brodova, uključujući i jednu borgovsku kocku. Borgovi su već asimilirali nekoliko drugih brodova, i sad su se zainteresirali za vas. Vi ste u ulozi pripadnika Voyagerovih elitnih jedinica pod zapovjedništvom Vulkanca Tuvoka. Slijedeći njegove upute, morat ćete se oduprijeti Borgovima i izvući svoj brod iz zamke. Autori spominju i spašavanje cijele galaksije, no to se ionako podrazumijeva...

Igra će biti obogaćena mnoštvom filmskih sekvenci u stilu Half Lifea, s jednom razlikom - vi ćete moći utjecati na njihov ishod. Izbor vam neće uvijek biti lak. Ponekad ćete morati birati između misije ili života ljudi, u oba slučaja i dobivate i gubite. Neki od ljudi koje spasite pridružit će vam se, a njihovo će ponašanje biti vrlo inteligentno. Ovi aspekti igre svakako će zainteresirati zahtjevnije igrače koji su se zasitili uobičajenog čišćenja nivoa. Sama igra, osim single playera, podržava i prolaženje misija u paru (parametri misija se mijenjaju da bi bilo zanimljivije) i, naravno, multiplayer, koji je ovdje serviran pod nazivom Holomatch. Naime, kako je Paramount vrlo strogo naložio da nijedan lik iz serije ne smije umrijeti, cijela stvar je smještena u Voyagerovu virtualnu igraonicu poznatiju kao holodeck. Dakle, nitko ne umire zapravo. Fiju.


S
Njegovo ime?
Odgovor je navrh jezika...
tel/fax: 01 3822-555, kranjčevićeva 54, 10000 zagreb, e-mail: senso@senso.hr, www.senso.hr

...Naravno Senso, od biranih sastojaka...



V.S. DTK

GC-366DTKA — 5575 kn
Intel® Celeron™ 366MHz, Intel® Cayman motherboard
64MB SDRAM DIMM, Intel® 3D DVM 16MB SDRAM
Zvučna kartica Creative Labs 128, 6.4GB ATA66 tvrdi disk
Dtk tipkovnica, miš, MS Windows® 98

GC-433DTKA — 5947 kn
Intel® Celeron™ 433MHz, Intel® Cayman motherboard
64MB SDRAM DIMM, Intel® 3D DVM 16MB SDRAM
Zvučna kartica Creative Labs 128, 6.4GB ATA66 tvrdi disk
Cherry tipkovnica, miš, MS Windows® 98

GC-500DTKA — 6857 kn
Intel® Celeron™ 500MHz, Intel® Cayman motherboard
64MB SDRAM DIMM, Intel® 3D DVM 16MB SDRAM
Zvučna kartica Creative Labs 128, 6.4GB ATA66 tvrdi disk
Cherry tipkovnica, miš, MS Windows® 98

V.S.O.P. DTK

GD-400DTKS — 7229 kn
Intel® Pentium® II 400MHz, Intel® Sunriver motherboard
64MB SDRAM DIMM, nVidia RIVA TNT 16MB SDRAM
Zvučna kartica Creative Labs 64, 6.4GB ATA66 tvrdi disk
Cherry tipkovnica, miš, MS Windows® 98

X.O. DTK

GK-450DTKS — 8044 kn
Intel® Pentium® III 450MHz, Intel® Sunriver motherboard
64MB SDRAM DIMM, nVidia RIVA TNT 16MB SDRAM
Zvučna kartica Creative Labs 64, 6.4GB ATA66 tvrdi disk
Cherry tipkovnica, miš, MS Windows® 98

GK-500DTKS — 8417 kn
Intel® Pentium® III 500MHz, Intel® Sunriver motherboard
64MB SDRAM DIMM, nVidia RIVA TNT 16MB SDRAM
Zvučna kartica Creative Labs 64, 6.4GB ATA66 tvrdi disk
Cherry tipkovnica, miš, MS Windows® 98

PDV uračunat

In ogni [u svakom smislu] SENSO

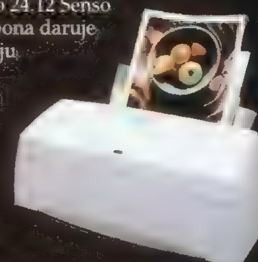
Monitor Dtk 15" digital OSD, LR, PS, FS — 1588 kn
Monitor Dtk 17" digital TCO99, LR, PS, FS — 2546 kn
Monitor Dtk 19" digital OSD, LR, PS, FS — 4070 kn

Cijene i konfiguracije podložne su tjednim promjenama. Za nove cijene i nove konfiguracije molim Vas provjerite telefonski ili na www.senso.hr



blagdanski kupon

U razdoblju od 01.12 do 24.12 Senso Vam uz predočenje kupona daruje 10% popusta na bilo koju DTK konfiguraciju ili Vaš osobni kolor ink jet pisač Xerox C6.



cijena
745 kn
(PDV uračunat)

• 600x600dpi • Ugrađena foto-glava za tiskanje •
• Ušteda novca sa 4 odvojena spremnika za tintu •
• Posebni spremnik crne tinte za tekst visoke kvalitete •

6 rata bez kamata • Garancija na sve dijelove i rad pune dvije godine

Oni grizu... Opet!

Nihilistic je započeo s novim projektom već [illegible], ali [illegible] prestiliziranog [illegible] i slika koje su predobre da bismo ih [illegible] ne govore baš previše, zar ne? Jeste li već pročitali o novoj **Vampire** igri u [illegible] koju je [illegible] svojedobno napisala? Trlja li Kristijan glavu u Rijeci svako jutro? Treba li Hrvatska još jednu kavu koja je toliko jaka da vam mijenja život? Hoće li poskupjeti [illegible]? Jesam li ja normalan kad pišem takve gluposti u uvodniku? Je li [illegible] redakcije zaljubljena u Draženu Krpinu? Kupuju li Intarini ili [illegible]? Voze li svi hakerovci BMW? Je li [illegible] kokain? [illegible] u ovom tekstu (Dražen)! Donosimo vam predstavljanje prvi... ali baš prvi [illegible] *Vampire: The Masquerade: Redemption*. Uživajte... ako želite.

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

OPET O VAMPIRIMA

Eto. Mi opet o vampirima. No, ovaj put obećajemo - riječ je o igri u kojoj ne skačete po platformama i ubijate, priča se vrti oko pravog roleplayinga. Istina je, mnogi misle da roleplaying igre ne mogu imati intelektualan naboj ako igrač može izabrati cijelu paletu likova. Pokušajte se sjetiti: u Ultima serijalnu (ne Ultimi On-Line) vi ste Avatar i to, zapravo, ne možete promijeniti. Mogućnost izbora između neko-liko "klasa" nije [illegible] o ovisila o tome na koji [illegible] završili igru nego o tome na koje ste se načine sukobljavali s neprijateljima. U Vampireu [illegible] mogućnost elegant[illegible] Zapravo, što biste vi [illegible]? Pa, sljedeći [illegible] straightline [illegible] ga [illegible] igra [illegible] da ne bismo [illegible] igre [illegible] ko [illegible] prijeđi [illegible] ći cen[illegible] [illegible] mpt [illegible]

Sukob pod crkvenim zvonom: jednom...sigurno će se netko sjetiti iskoristi ovo ime za ime birtije...ili možda ne

[illegible] sukob nije [illegible] lijepo s[illegible]

[illegible] [illegible] sarjek? [illegible] kaže [illegible] na prije[illegible]enu mir[illegible]?

'KO KOGA OVDJE?

Vi [illegible] Christof, [illegible] u [illegible] vampire [illegible] misc[illegible] [illegible] ne znajući što mu se sprema. Kako je da [illegible] naš, mrzi[illegible] zaljubivši se u predivnu časnu sestru, u jednom [illegible] napravi veliku [illegible] [illegible]nuvši, među inim, i krivi obraz Brujahu koji [illegible] je [illegible] što i pretpo[illegible] ugrizao i embracened (od Christofa stvorio vampira davši mu da na [illegible] malo njegove krvi). Nakon nekog vremena, tj. [illegible] svog stvoritelja [illegible] Sirea, naš se junak našao u koži onoga koga iz dna duše mrzi[illegible] Naravno, da se sve ne bi svelo samo na to da postoji problem sukob[illegible]anja s neprijateljima, na ovom nivou započinje i unutarnji sukob koji će glav[illegible] provući kroz najmračnije kutke njegove svijesti (Borone[illegible] u dva ujutro [illegible] Dopustite da objasnim; vampiri, majke kakve jestu, [illegible] asvim [illegible] ipak su [illegible] osobe koje su nekoć živjele. Naime, konsekventni[illegible] zavanja [illegible] ljudskosti postaje problem. Zašto? Zbog toga što [illegible] d[illegible] postali nakaza koja ubija ljude ne bi li preživjela [illegible] ra zdravom razumu, zar ne? Osim toga, krajnja [illegible] vampirizma je zvijer koja proždire intelekt pretva[illegible] razumno biće u ubilački stroj. Neki kindredi (eng. [illegible] braća; međusobni vampirski naziv) prihvaćaju tu s[illegible] osobinu, što u pojedinim slučajevima intenzivira [illegible] dis-ciplina (posebnih sposobnosti) i ubija ljudskost, d[illegible] čine sve da ne postanu hodajuća klaonica. Drugi[illegible] zadržavanje svijesti postaje cjelodnevni posao. C[illegible]

No, da bismo čitateljstvu dočarali svijet u koje[illegible] s[illegible] zbiva, nakratko ćemo zanemariti samu temu igre. Vjerujte mi, o fabuli ćete se načitati na sljedećim stranicama i u recenziji koju ću, ako Zealot (čitaj: Kristijan) dopusti, pisati.

Čekaj malo...ovo nije autobus

Ghoule[illegible] nikad [illegible] dosta

PROŠEĆI GRADOM....

WORLD OF DARKNESS Ahm. Dakle... kao što sam i spomenuo, svijet u kojem se Vampire: The Masquerade zbiva nije baš najsjajniji. Organiziran kao pseudogoth-punk, ovaj mračan *setting* definira stvarnost kao nešto što postoji na malo dubljem nivou nego što se obično može vidjeti. Ljudi postoje kao depresivna masa sačinjena od civila i moćnih korporacija (tko bi rekao), dok je osatak potkovan paranormalim. Naime, tu postoje, kao što ste predpostavili, vampiri rascjepkani u klanove i dvije organizacije: Camarilla - sustavna politički sazidana "vampirska nepostojeća država" koju sačinjava nekolicina manje ili više konkurentskih klanova, i Sabbat - zastrašujuća grupacija anarhističkih klanova čiji bi se status najlakše mogao opisati kao "vampirovi vampiri". No, da paleta nepoželj[illegible] skupina ne ostane samo na tome, tu imamo i Garoue, vukodlake koji mogu skakati između materijalnih i duhovnih razina, i koji se vrlo često bore i protiv vampira (razdijeljeni su također po klanovima). Nadalje, tu su mageovi koji svojim moćima doslovce mijenjaju stvarnost te, za razliku od drugih, ponekad pomažu i "običnim" ljudima na [illegible] suptilan način (gledaju ih kao uspavanu djecu za koje treba brinuti). Da spektralni svijet ne bi ostao zanemaren, tu su wraithovi čiji je svijet vjerojatno najuvrnutiji od svih. Oni, naime, vežu svoju egzistenciju uz određeni skup pravila: [illegible] znati postojati, ne slušati [illegible] sebe i kloniti se Giovannia (mogao bih ovo pojasniti ali bolje ne jer bi najava potrajala na desetak stranica). [illegible], tu su changelingsi o kojima bi čitatelji Tolkiena mogli znati malo više. Zamislite [illegible] hobite i vilinska bića u [illegible] dobu i imat ćete blisku predodžbu.

I za kraj ovog edukacijskog segmenta najave, što [illegible] da vam spomenemo [illegible] sve ove skupine sa svim svojim karakteristikama spominju u igri?

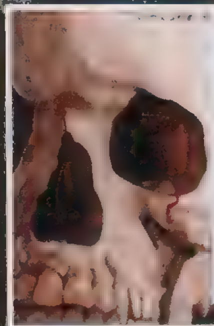

Ilustracija iz originalne knjige. Ime joj je "up yours" a govori o tome kako nije dobro čačkati zube luparom



Utjecaj [illegible] kulture na [illegible] grafiku

Ovako izgleda tipični [illegible]




Još jedna ilustracija za igraće karte Vampire: The Eternal Struggle [illegible] "Tears of Blood"

U POSLJEDNJI ČAS



Statusni ekran: dobili smo ga od programera u posljednji čas kako bi se čitatelji mogli uvjeriti u kompleksnost RPG aspekta igre. Pa, čitatelji, evo - uvjeravajte se...

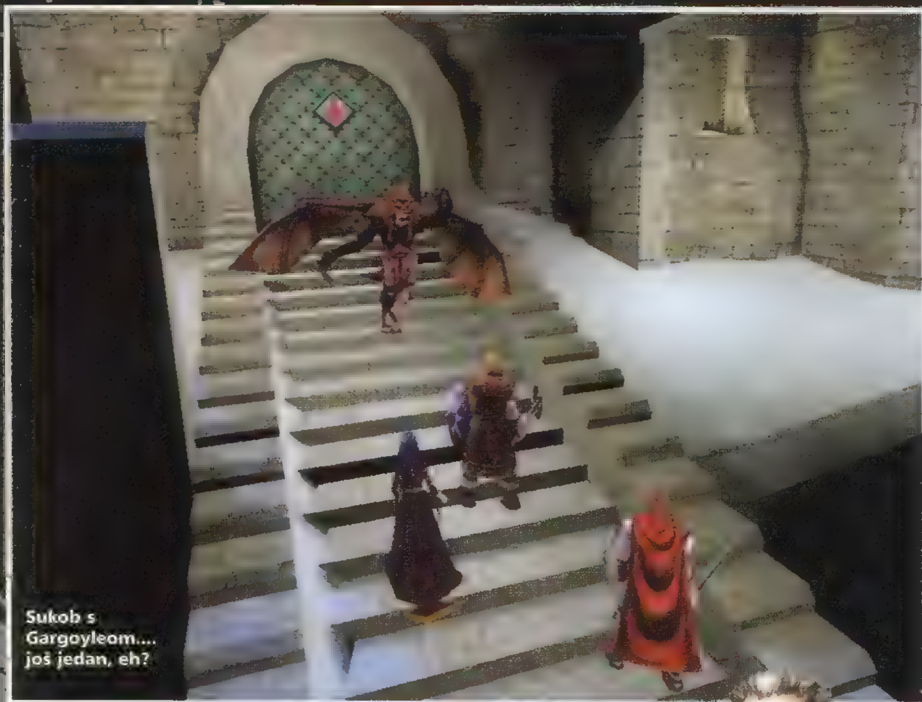
Vampire se igra kao [illegible] jednog od klanova Camarille [illegible] na [illegible] Da, [illegible] U [illegible] Vampire se temelji na roleplaying [illegible] iz perspektive trećeg lica, šarajućom kamerom i [illegible] pričom koja vas uvlači u igru. [illegible] pa je [illegible] kompleksnost RPG [illegible] u Vampireu.

PRAG I BEČ

Prvi čin je smješten u srednjovjekovni Prag, gdje Christof završava nakon što je dopustio da ga netko počeše mačem po mjestu gdje zbog oklopa nije mogao sam. Ranjen, postupno iscijeljen i zaljubljen u časnu sestru pod imenom Anezka, on ulazi u bitku s [illegible]om Tzimisce koji danju napadaju grad [illegible]ulovima (ljudi koji besmrtnost dobijaju [illegible] vampirsku krv), a noću vampirskim [illegible]ama. Polazi mu za rukom smaknuti i [illegible] vampirskog vođu, Ahzru. Napadi na [illegible] se intenzivi[illegible]aju isto kao i Christofove [illegible] (s naglaskom na prvo "e") prema [illegible]. Nakon nekog vremena naš [illegible] odal[illegible]nici srca [illegible] je ona [illegible]ološku [illegible] dos[illegible]), što [illegible]meno[illegible] ravno u [illegible]rjat[illegible] i ga [illegible] zak[illegible] [illegible]jatelj[illegible] [illegible]itsc[illegible]

[illegible] predstaviti, ovakva je priča [illegible] znate da sam vam [illegible] prvih sat vremena igre [illegible] plan na[illegible]vljiva[illegible] [illegible]no [illegible]premala pro[illegible] [illegible]vejedn[illegible]

[illegible] ovdje, naravno [illegible] vampirskog [illegible]ta. [illegible]otič[illegible] amite[illegible]tura [illegible] [illegible]gla[illegible] pri [illegible]mjenjač[illegible] [illegible]da[illegible] pozn[illegible]anje s [illegible] prirodom [illegible]mama. Drug[illegible] ovdje stvari poprim[illegible]u oblik i uvo[illegible] u intrigantnu priču ispu[illegible]enu [illegible] [illegible]elementima. Autentičan element ovog dijela igre je (naravno) istančana uporaba različitih vrsta hladnog oružja i privikavanje na svoju novu vampirsku [illegible] [illegible]ascinirajuće uvrnuti pisani original Vampire: The Dark Ages. Vjerojatan razlog zbog kojeg se već uglađeni 3d grafički engine (o kojem, obećajem, neću prozboriti više ni riječi) toliko dugo ink[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]potvrđe[illegible]ja, nacijo...da...aha) leži i u kra[illegible] proizvodu. Ako je itko od čitateljstva [illegible]ada zaigrao P&P roleplaying, vjerojatno zna za surealni osjećaj koji se dobije nakon nekog vremena igranja. Nacija u Nihilisticu je taj feeling odlučila inkorporirati u samu igru. Kako im je to uspjelo, nemam pojma, ali znam da je Kristijan već odlučio otići stomatologu da mu izoštri očnjake, a Pencinger i Graf se pak zakopavaju dva-tri metra pod zemlju.



Sukob s Gargoyleom.... još jedan, eh?



Mračan hodnik...bez svjetla na kraju, hvala Bogu



Jasanjam.....jasanjam....jasanjam.... to jesamosan....toje-samosan....!

Mlada vampirica (it figures) intrigantnog pogleda





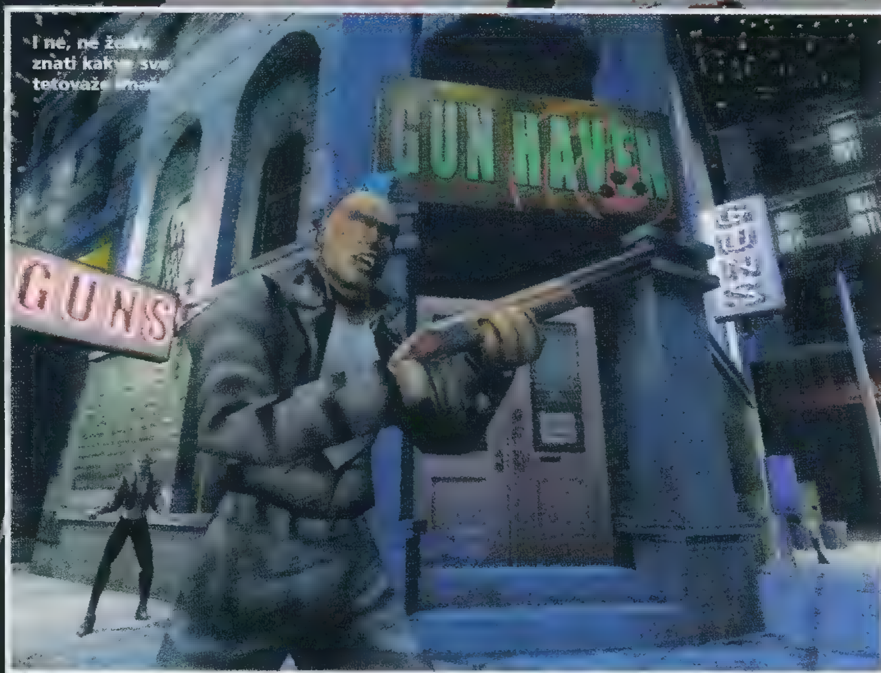
Thaumaturgija na djelu

LONDON I NEW YORK

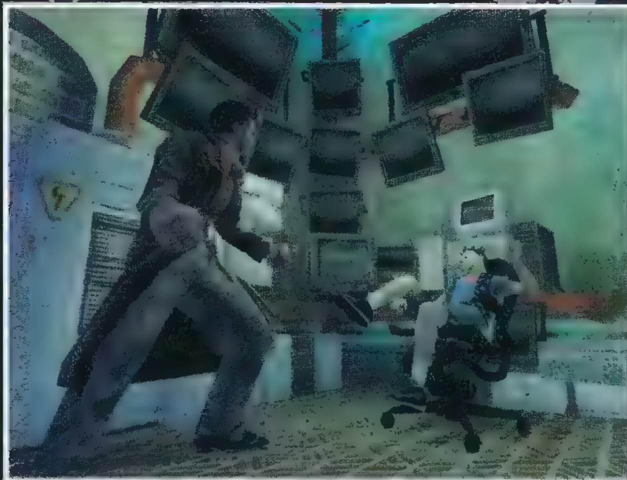
Nakon nekolicine događaja koji su Christofa strpali u torpor (vampirsku komu), on se odjednom budi 1998. u Londonu. Točnije, u skrovištu Society of Leopolda, zagriženih lovaca na krvopije, gdje ga je samotvorni ghoul, otac Leo Allatius, držao tijekom prošlog stoljeća hranivši se križarevom krvlju. Uspjevši ga se riješiti, naš protagonist saznaje da je u cijelu priču (koju bih morao prepričavati da biste shvatili......pa neću) upleten necamarillski klan necromancerskih vampira pod imenom Giovanni. Novi i poprilično promijenjen *setting* je ponovno savršeno usklađen s *rulebookom* Vampire: The Masquerade. U ovome se dijelu igre Christof upoznaje s drugim Brujahima i dolazi u kontakt sa zanimljivim likovima poput Malkavianskog (opet ime klana) hackera i Nosferatu špijuna. Stvari se zakuhavaju - klimaks ove igre zbiva se na Staru godinu, tj. 31.12. 1999. Ovdje se *setting*, kao što ste i pretpostavili, mijenja u moderno doba, što među ostalim u igru uvodi fascinantan arsenal vatrenog oružja. Dakako, i ljudi su se promijenili. "Obični" ljudi ne prihvaćaju više toliko postojanje vampirske vrste, što pojam unutarnjeg sukoba podiže na mnogo veću razinu. Sada je bivši križar stavljen u ulogu u kojoj treba glumiti smrtnike ne bi li ga svijet u kojem se probudio progutao. Još jednom, pojam roleplayinga podignut je razinu više. Zapravo, zar ne očekujete igru u kojoj se s likovima uistinu možete poistovjetiti.



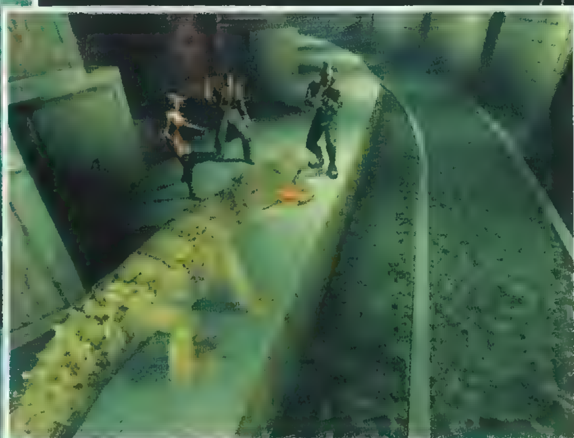
[illegible] dućan [illegible] Mi iz Hac[illegible] [illegible] stalno [illegible]



I ne, ne že[illegible] znati ka[illegible] sv[illegible] tetovaž[illegible]

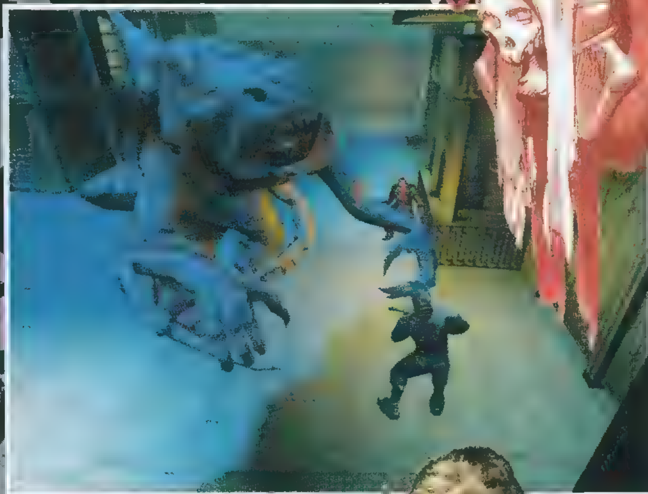


Ovo NE izgleda dobro. Tko je ovu nakazu hranio umjetnim gnojivom



I tako sam bacio malog Wallyja u WC i povukao vodu. Pitam se gdje je sad?

Think happy thaughts, think happy thaughts....itd.



TOP SECRET

ŠTO JE BILO NAKON LOVA NA VAMPIRE?

Nakon uminnog uspješnog lova na vampire naš mirni sin domovine i voljeni urednik Kristijan vratio se na svoje staro mjesto. Nakon što je svladao krvnu bujicu nuža, čestaki i zdravnih djevica, njegov život i posao se vratio na normalu, počeo je razmišljati o izdavanju najboljeg časopisa u Hrvata pod imenom "Akademska gluma centrirana na filmove u kojima ljudi prazne šaržere u lica meksičkih emigranata". No, iako se sve činilo normalnim, neki od nas nisu mogli skinuti pogled s urednikova vrata koji je bio nekako drugačiji. Naime, dvije rupe na arterijama govorile su mnogo više nego što se vidjelo. Štoviše, svi neočekivano su odjednom počeli davati recenzije u savršenom vremenskom roku, protiv svoje volje. Istog trena posumnjali smo da Kristijan ima vampirsku narav. No, neke stvari koje su se počele događati (a koje su bile commentirane u E3 reportu i reportaži o hornetu u Zagorju) sve su više zabrinjavale šefa i sponzore. Nakon toga nije nam ništa preostalo nego da ga odvampiriziramo. U akciji pri kojoj je izvedeno tridesetak članova specijalne policije pogibulo, trideset trojemo i pedeset ranjeno malog okapljog vampira smo strpali u ormar i nismo ga puštali van gotovo dva tjedna. Nakon toga je izašao zdrav i čist, ne sjećajući se događaja koji su se odigrali tijekom prošlih mjesec dana. Šokantne fotografije koje smo mu pokazali (a i vama činimo) uvjerile su ga da zaključavanje u ormaru nije bilo uzaludno.



Neki u ???? stajat s lijeva-desna. Dčit primjer vampirskih moći sveo se na demonstraciju thaumaturgy discipline. Ovu strašnu (doslovce) zabavnu štiku od milja zovemo "Nakon i igle"



Zamaskiran kao bezbrižan jelen (odajući se samo autentičnom bojom kose), Kristijan se okomio na bezbrižan par lumskih svinjačina koji su zapravo bili Ereout bocama s lovi nom. Tko je lovina sada, a? Majkuvanja svima!



[tomb raider: the last revelation] [resident evil 3: nemesis] [nba live 2000] [spyro 2] [dune 2000]

[mtv snowboarding] [uefa striker] [tomorrow never dies] [40 winks] [rainbow six] [wu-tang: shaolin] [no fear downhill mb] [boombots] [worms]



PSX

[ne propustite 13.12., dan kada izlazi idući psx]

RECENZIJE

	10/99	9/99	Ime igre	Platforme
•	1	1	***FIFA 2000*** EA	PL, PC
•	2	2	***Final Fantasy VIII*** SQUARESOFT/SONY	PL
•	3	3	***Dino Crisis*** VIRGIN	PL
▲	4	7	***Pokemon Blue*** NINTENDO	GA
▲	5	8	***Pokemon Red*** NINTENDO	GA
▼	6	4	***Age of Empires II*** MICROSOFT	PC
▲	7	33	***Spyro 2*** SONY	PL
▲	8	9	***Disney's Tarzan*** DISNEY INTERACTIVE/SONY	PC< PL< GBC
▲	9	14	***WWF: Attitude*** ACCLAIM	DC, PL, GBC, N64
▼	10	6	***SW Ep 1:*** *Phantom Menace* LUCASARTS/ACTIVISION	PL, PC

RECENZIJE



PLAYSTATION

1	1	***FIFA 2000*** EA
2	2	***Final Fantasy VIII*** SONY/SQUARESOFT
3	3	***Dino Crisis*** VIRGIN
4	14	***Spyro 2*** SONY
5	4	***SW Ep 1:*** *Phantom Menace* LUCASARTS/ACTIVISION

NINTENDO 64

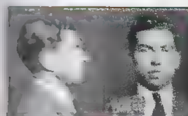
1	-	***Jet Force Gemini*** NINTENDO
2	1	***Rayman 2:*** *The Great Escape* UBI SOFT
3	2	***Rugrats:*** *Treasure Hunt* THQ
4	3	***Goldeneye 007*** PLAYER'S CHOICE/NINTENDO
5	5	***Mario Kart 64*** PLAYER'S CHOICE/NINTENDO

PC CD-ROM

1	1	***Age of Empires II:*** *The Age of Kings* MICROSOFT
2	2	***FIFA 2000*** EA
3	3	***FA Premier League Football 2000*** EA
4	-	***Microsoft Flight Sim 2000 Pro*** MICROSOFT
5	4	***C&C:*** *Tiberian Sun* WESTWOOD STUDIOS

TKO SMO MI?

The Goodfellas. Nevjerojatno, ali istinito. Ma koliko se skrivali iza klasičnih i decentnih mladih (manje ili više uspjelih) izraza lica, članovi Hacker ekipe imaju definitivno VIŠE putra na glavi negoli su klasične recenzije i najave. Drugim riječima, pripazite kad nam sljedeći put budete slali pisma sa zahtjevima.... Kad nam dugujete, onda nam dugujete na duge termine. Informacije radi, fotografije su nedavno snimljene.



Charles "Lucky" Luciano a.k.a. Kristijan Žibreg
...ez brade, šef i ...ad- Charles se, ...m metodama ...recenzija, postavlja poziciju nad ostal- ...ma organizacije. U ...vrijeme bavi ...stojeći dobiti ...mskom programu. ...ati po civi...alieni-



Frank Costello a.k.a. Krešimir Lauš
Poznat i pod nadimkom 'Lepi', Frank ne samo da pokazuje iznimne tendencije prema razbijanju lokala, nego se i sa iznimnim zanimanjem okreće prema pisanju recenzija i 'sređivanju dugova' s bivšim poslovnim partnerima.



Albert Anastasia a.k.a. Igor Dulć
Mlad iskusan i hladnokrvan. Po prošlom anketiranju i najatraktivniji član organizacije, Leo, kako ga Lucky zove, je u svakom pogledu gadan frajer. Skrivajući se pod krinkom superozbiljnog novinara, ovaj zlobnik već duže vrijeme prikuplja informacije za Hacker ne razmišljajući o posljedicama.



Frank Castellano a.k.a. Vedran Januš
Informator, majstor prevare i špijunaže, jedna od glavnih faca u organizaciji ne gubi ni sekunde u širenju najprljavijih detalja o tajnim proizvodima koji će tek za nekoliko mjeseci pokazati svoje pravo lice. Inače je iskren ljubitelj 'glazbe' izvedene da bi netko 'zaplesao'. Posljednji put.



Benjamin Bugsy Siegel a.k.a. Patrik Pencinger
Lovaš, sveopći faker i premuljator, Bugsy se svojedobno bavio pregledom robe koja prolazi kroz organizaciju. Recenzije visokoprofiliranih (kako on kaže) igara smještaju ga među veće ljude u Hackeru. Razmišlja o otvaranju casina u Šestinama.



Joseph Ferriola a.k.a. Alan Graf
Jedno ime. Muljator. Osoba koju djeca izbjegavaju na ulici. Uvelike poznat po masakru u ubožnici, Joseph se trenutačno zanima za malverzacije vezane uz ispiranje novčanica deterdžentom. Trenutačno skriven u redakcijskom podrumu Joseph definitivno razmišlja o novim strateškim potezima vezanima uz dominaciju gradom.



Meyer Lansky a.k.a. Hrvoje Herceg
Po mnogima, vrlo sličan Leftyju, ova stijena od čovjeka vrlo je vezana za svoj Playstation. Radeći pod okriljem noći, ovaj Man of Honor je uvelike pomogao redakciji u oružanim sukobima 92.-'93. Trenutačno se bavi krpanjem rupa u svojoj prošlosti i uklanjanjem dokaza.



John Gotti a.k.a. Damir Rukavina
...ani kralj New Yorka ...a balvančina s ...poslovnoj domi- ...od najekstrem- ...a obitelji iskazuje ...enciji pisanja kon- ...recenzija, što pobuđuje ljubomoru ...ničkih organizacija.



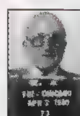
Frank Milano a.k.a. Mislav Matalja
Po mnogima velika faca, Frank je često viđen na najozloglašenijim mjestima. U slobodno se vrijeme bav zavrtanjem ruku, oštrim recenzijama i potpisivanjem automatom na majice (kad ih netko nosi, dakako).



Joe Lombardo a.k.a. Kristina Jeren
Skrivajući se iza čednog djevojačkog profila aktivne studentice, dugotrajni i po mnogima najkrvoločniji mafijaš ikad viđen na našim prostorima nastavlja nezapaženo obavljati svoj zakleti posao otklanjanja konkurencije i pisanja recenzija arkadnih igara, flipera, biljara i ostalih "lakših" tema. Ozbiljna prijetnja "Luckyju"



Frank Lefty Rosenthal a.k.a. Berislav Jozić
Jao, majko. O ovakvim zločincima jednostavno ne možemo previše reći. Kritično okretan vlasnik "sive kutijice' koju od milja naziva Playstation, Lefty se među ostalim bavi pisanjem recenzija i utjerivanjem dugova. Što još reći za osobu koja najboljim prijateljem smatra tommy strojnicu.



Joseph Aluppa a.k.a. Miroslav Puljiz
Čovjek s tisuću lica, Joseph redovito razmišlja o preuzimanju Luckyjevog prijestolja za svoje osobne i podmukle nakane. U slobodno vrijeme piše recenzije na pola stranice te ozbiljnije namjerava iskoristiti taj 'low profile" setting ne bi li se podvukao Luckyju pod kožu i obavio ono što je od početka namjeravao.



Gene Gotti a.k.a. Mario Bošnjak
Ljubitelj automobila, jurnjave i svih malverzacija vezanih uz to, brat Johna Gottija sudjeluje u ozbiljnoj dominaciji koja se nadvija nad New York. Konkurenciji se tresu koljena. Među inim zanimacijama, voli brze žene i brz život, a bogami i brze recenzije.



Carmine Charley Wagons Fatico a.k.a. Damir Đurović
Mozak. Lik. Ideja organizacije. Charley Wagons je u više slučajeva uspio na najzanimljivije načine izvući redakciju iz čudnih i opasnih situacija. Iako pomalo podmukao, ovaj član skupine je među najinventivnijima. Inače se bavi recenzijama i švercom alkohola.

Čestit Božić i

sretna Nova godina

POGLED U BUDUĆNOST

PENTAGRAM ECOM

COMPUTERS

USRobotics

TOSHIBA

KREDIT



MJESECA

PENTIUM II 366
CELERON A PPGA

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 366 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 40X TOSHIBA XM 6602B
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4595,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM

PENTIUM II 400
CELERON A PPGA

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 400 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 40X TOSHIBA XM 6602B
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4769,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM

Storage

Capture

Display

PHILIPS

YAMAHA

CREATIVE

RIVA TNT2

NOVO - WWW.PENTAGRAM-ECOM.HR

DOPLATA :

32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 379 Kn +PDV
14" PHILIPS 104 E NA 15" PHILIPS 105S - 319 Kn +PDV
FAX/MODEM INTERNI MOTOROLA ČIP V90 - 199 Kn + PDV

PENTIUM II 466
CELERON A PPGA

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 466 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 40X TOSHIBA XM 6602B
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4999,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM



PENTIUM III 450

MB PEN II/III VIA APOLO PRO+133 Mhz Bus
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU PENTIUM III INTEL 450+COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
VGA S3 SAVAGE 4 3D 8 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104E, L.R.,N.I., DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 40X TOSHIBA XM 6602B
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
5948,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM

EPSON

HEWLETT PACKARD

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245



Multiplayer i singleplayer u sretnom braku!

UNREAL TOURNAMENT

Dugo se čekalo na igru koja će srušiti dominaciju Quakea. Konačno je proizvod sletio na police trgovina, a mi vam s ponosom predstavljamo prvu recenziju u Hrvatskoj.


U nekim nivoima u igri je i antigravitacija


Zlatni štit koji osigurava privremenu neranjivost


Jel' boli, dušo? Ma neka, neće još dugo!

Head shot!!! Smjestite im metak posred čela i pošaljite ih na spavanje!


Scena iz uvoda u igru


Meni osobno galija je jedna od najdražih mapa


Voda je fenomenalno izvedena


Bliski susret s betonom treće vrste...

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Epic Games
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 MB, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide, Open GL
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

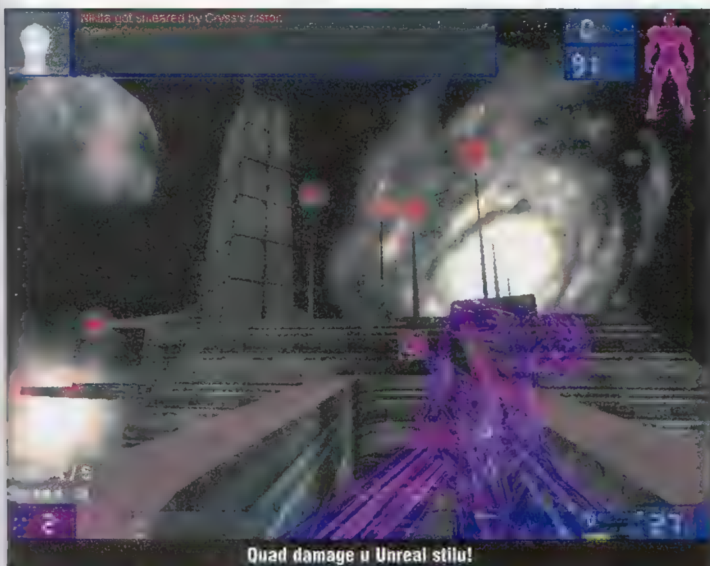
QUAKE 3
Pročitajte recenziju u ovome broju i konačno utažite svoju znatiželju.

QUAKE 2
Možda ga baš sad igrate on line i trošite skupe impulse.

REČE ID: neka bude Quake, i bi Quake... Iz njega se izrodi dotad neviđena Internet histerija i Quake postade sinonim, bog i batina multiplayer postojanja. Mnoge noći i dane ljude provedoše uza nj, u beskonačnoj pomami za još jednim fragom. Drugog dana ID stvori Quake 2 i Iinternet postade još zagušeniji... Pogleda ID kako stoje stvari, vidje da je dobro, da se ima love i reče: Dobro je... No sve bijaše tako tek nekoliko dana dok na Zemlju, iz dubina mraka, ne dopuza Epic i kreira Unreal. Svojom božanstvenom grafikom, anđeoskom brzinom i nadnaravnom fluidnošću obmanuo je mnoge. No njegovo pravo lice, lice Sotone, razotkri se tek u multiplayeru, opakoj tvorevini koja ne mogaše biti ništa drugo doli djelo Đavla.

FRAGMASTER

Doista, tko se god sjeća Unreala, a barem je malo orijentiran na mrežu, neće nikad zaboraviti gorko razočaranje koje bi obuzelo svakog tko bi ga pokušao zaigrati preko neta. Tome nije pomogla ni blještava grafika, odličan zvuk, ni ostale njegove kvalitete jer je Unreal bio i ostao etiketiran uglavnom kao single player igra. Kao što znamo, to je imao zahvaliti svojim mlačnim, neizbalansiranim oružjima i tragično sporoj vezi s ostatkom svijeta. No kao što ćete uskoro vidjeti, čini se da je na pomolu revolucija! No prije nego se upustimo u te nemirne vode, treba razjasniti nekoliko stvarčica. Prilično sam svjestan da velika većina naših čitatelja, ako već i posjeduje modem, ne može spiskati prosječnu hrvatsku plaću na Internet orgijanja, ma kako zabavna ona bila. Upravo je to osnovna boljka svih MP igara, onaj razlog što u mnogima izaziva (opravdanu) averziju prema takvom tipu zabave... Lako je Amerikancima kad ne moraju plaćati telefonske račune, pa mogu igrati do besvjesti... Ipak, gušt koji se razvija pri igranju jedne takve ekstravagance je nepobitan, stvara ovisnost i dovodi do toga da vam nakon njega sve ostale single-player igre djeluju mlako i beskrvno. No kako sam rekao, na pomolu je revolucija... Prije nego kažem o kakvom je to prevratu riječ, pokušajte se prisjetiti Quakeovih i pogotovo Unrealovih


Quad damage u Unreal stilu!


Pogledajte samo te pirotehničke efekte


Havaji u ratnom izdanju


Snijeg, led, krv i smrt!

botova, tih kompjutorski vođenih igrača koji su simulirali ljudsku inteligenciju i pokušali zamjeniti žive igrače s mreže. Sjetite se, jer upravo oni tvore polovicu Tournamentovog iskustva gdje je po prvi put na potpuno transparentan način spojeno solo i multyplayer igranje u jednu čvrstu i nerazdvojivu cjelinu! O čemu je dakle riječ? Ovako, Unreal Tournament je zapravo proizvod usmjeren mrežnom igranju i sadrži tipične načina mrežne igre poput Deathmatcha, Capture the flaga, Assaulta i ostalih, no s tom razlikom da igrača stvarno nije briga je li prilikom igranja spojen na Internet ili nije! Kako? Lako! Uz pomoć gore-opisanih botova koji su dostigli toliku razinu umjetne inteligencije da ih je na težim nivoima gotovo nemoguće razlikovati od ljudi, a kamoli pobijediti! No osim trika s umjetnom inteligencijom, UT krasi i domišljata priča koja sve skupa povezuje u smislenu cjelinu.

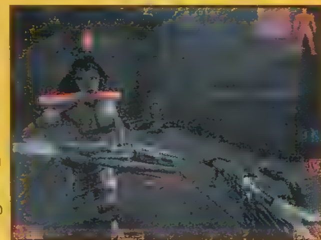
NESTVARNO?

Da bi na neki način "opravdali" ovdje prisutno bezumno, ali i totalno uzbudljivo klanje, autori su se dosjetili sljedeće radnje... Godina je 2341. i već je duže vrijeme na repertoaru samo jedan sport. Naime, nekoliko desetljeća prije spomenutog vremena ljudska međuplanetarna vlada uočila je porast napetosti među svojim kolonijalnim rudarima. Da bi smirila strasti i izbjegla neizbježno, izmislila je borbe u arenama raspoređenim po cijelom Sunčevom sustavu, a bogami i šire. Iz tih je povoja rođen

MODUS OPERANDI



DEATHMATCH- Samorazumljiva klaonica koju nikome ne treba dodatno pojašnjavati... Ipak, za svaki slučaj; vi i još hrpetina drugin ste bačeni u različite arene te se borite po načelu svi protiv svih. Onaj koji prvi dostigne određen broj fragova (ubojstava) pobjeđuje i odlazi na sljedeći nivo. Deathmatch arene dobre su kao uvod u ostale jer su jednostavnije od drugih te ćete u njima steći neke osnove.



TEAM GAME - Slično kao Deathmatch, s tom razlikom da ovdje ne ubijate baš sve koji vam dođu pod nišan nego tek igrače iz suparničke ekipe. Timovi su jasno označeni žarkim bojama, tako da zabuna ne bi trebalo biti, a i vaš interface bit će obojan u boje vašega tima pa ćete uvijek znati na kojoj ste strani. Ovdje se uvodi i komandi interafce preko kojeg možete pojedicima u skupini ili svima zadavati neke osnovne komande poput onih da vas štite, da čuvaju određenu poziciju ili idu u progon. Preko tog ekrana šalju se i uvredljive poruke neprijateljskim igračima, a osim onih zvučnih, tu su i one koje možete pokazati vlastitim tijelom. Na što li me asocira srednji prst, želio bih znati...



DOMINATION - Još jedna varijacija tim skog rada u kojoj se igra na posebnim mapama koje sadrže tri polja koja morate osvojiti želite li dobivati bodove. Bodovi se dobivaju u odnosu na koliko je polja i koliko dugo pod vašom kontrolom, a ona skupina koja prva dostigne određen iznos zasužuje pobjedu. Ovdje je vec potrebno malo žešće taktiziranje ne želite li se stalno seljakati od polja do polja samo zato da bi vam neki nabrušeni manijak motorkom otpilio glavu...



CAPTURE THE FLAG - Multyplayer klasik gdje se morate probiti do neprijateljske baze, oteti zastavu i vratiti je u svoju (bazu). Da to nije nimalo lako, dokazat će vam vaši prijatelji koji će vas spremno dočekati i još spremnije poslati na onaj svijet. Vrlo napete jurnjave, adrenalinska borba i bojama označeni nivoi krase ovaj igraći mod. Budite spremni i na žestoke psovke jer nije nimalo ugodno kad s otetom zastavom dođete na svega nekoliko metara od domaće baze a onda vam neki gad sprași raketu u leđa.



ASSAULT Fenomenalan mod koji najviše "smrdi" na singleplayer jer ovdje čak imate i točno određene i objašnjene misije. Osnovni je cilj uništiti neprijateljsku bazu - usidreni brod, dobro branjeni zamak ili obalne utvrde. Osim inteligente obrane, bazu štite i automatski sustavi poput mitraljeza lasera i sličnih. Jednom kad uspijete (ako!) uništiti cilj, morate ga i obraniti! Dvojni način igre sa zamjenom uloga uz mnoštvo prekrasnih mapa jamči duge sate provedene uz ovu divnu igru.

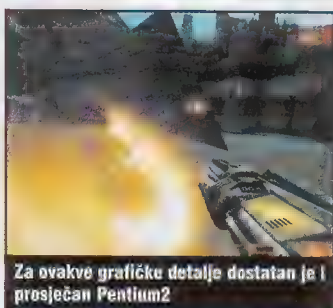


LAST MAN STANDING - Nešto slično kao deathmatch, s tim da ovdje nemate neograničen broj ponovnih oživljavanja. Dakle, tko najduže izdrži, djevoka njego va!

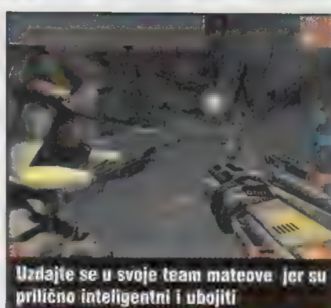
"Ponekad nećete znati igrate li protiv ljudi ili računala... "



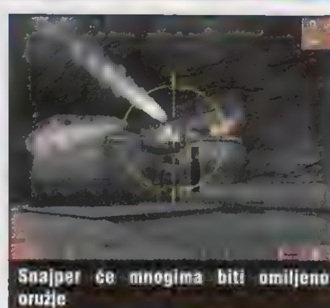
Napad na žestoko branjeni dvorac...



Za ovakve grafičke detalje dostatan je i prosječan Pentium2



Uzdajte se u svoje team mateove jer su prilično inteligentni i ubojiti



Snajper će mnogima biti omiljeno oružje

i galaktično popularni Unreal turnir... No umjesto prašnjavih rudara, ovaj će put jedan drugome na megdan stati krvoločne grupe ubojica, bivših specijalaca i ostalih plaćenika koji su došli u potrazi za slavom, novcem ili smrću! Vidite kako jednostavna pričica može svemu dati neku svrhu i pritom ne zaglibiti u singleplayer vode. No dobro, nastavimo... Dakle, UT svakom igraču nudi nekoliko modusa igre (vidi okvir) a na njemu je hoćete li se boriti protiv računalne ili ljudske inteligencije. Prije svakog početka nužno je kreirati vlastiti lik kojem možete birati spol, mijenjati skinove i boje te ga tako nabrijanog poslati u borbu. Osim toga, moguće se poigrati i s ostalim, vrlo brojnim opcijama pomoću kojih se igra može prilagoditi kako totalnim početnicima, tako i opakim veteranima. Ovdje ponajprije mislim na razinu umjetne inteligencije jer je razlika između najniže i najviše uistinu upečatljiva. Posebno valja pohvaliti i kustomiziranje grafičkog te zvučnog sustava jer se na taj način UT može provući i na osjetno slabijim platformama (čak P200 sa Voodoom 1!). Kad već govorimo o grafici, valja napomenuti da je ovdje riječ o tek nešto optimiziranom i nabrijanom Unreal engineu, ali su dizajneri uslijed iznimnog talenta i osjećaja za boje, od njega napravili čudo. Nijedan dosadašnji Quake ne može se mjeriti s UT koji ne pati od crveno-smeđe-zelenog kompleksa nego obiluje živim, primarnim bojama i prekrasnim tekstura. Specijalnim efektima i onako bogati izvornik oplemenjen je mnoštvom novih, tako da će UT u početku stvarno izazivati uzdahe divljenja dok se budete čudili nevjerojatnim pirotehničkim štosevima, svjetlosnim refleksija, lanse flareovima i tako unedogled. Osim toga, sam *level design* je stvarno za svaku pohvalu jer su arene vrlo raznovrsne, od onih lociranih u ljudskim futurističnim gradovima, rotirajućim svemirskim stanicama, zagušljivim kotlovnicama do ledom okovanih zamaka i Skaarj utvrđenja! Uza sve to, svi su nivoi posebno prilagođeni odgovarujćem modu igre, tako da su, primjerice, Deathmatch Arene jasne, zatvorene i precizno definirane, dok su, recimo, one iz Assault načina igre nešto duže, obiluju tunelima, skretanjima, skrovitim područjima i slično. Tako će neki nivoi biti idealni za snajperska "prepucavanja", dok će neki pak biti primjereniji oružjima manjeg dometa poput motorne pile, flak cannona i slično. Arena je uistinu mnogo, ali valja napomenuti da pri vježbanju možete vidjeti tek neke, a sve ćete otključati tek u pravom turniru.



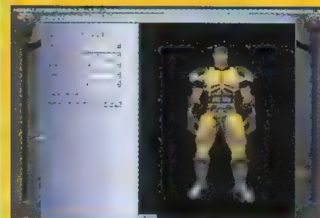
Upravo tako i funkcionira barem singleplayer sekcija igre, tj. po načelu prelaska iz jedne odigrane arene u sljedeću jer vam se status nakon svake uspješno odigrane automatski snima spremno čekajući vašu sljedeću posjetu. Jasno je da multyplayer ovdje ipak funkcionira na nešto specifičniji način. Drugim riječima, s vašim prijateljima na mreži se možete dogovoriti o svim aspektima igre, no bez obzira jeste li *on line* ili ne, užitak je zajamčen jer je akcija tako frenetična, iskosna i napose zabavna da će sati letjeti, a vas nakon svega boljeti glava!

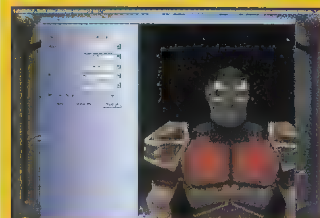
ITEKAKO STVARNO!

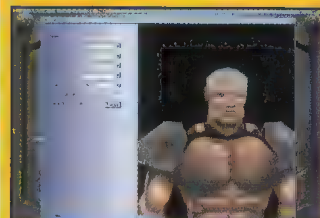
Cjelokupnom akcijskom dojmu najviše pridonosi to što je apsolutno sve na svom mjestu i baš je onako kako i treba biti. Nikada nema previše čekanja jer je učitavanje vrlo brzo, a takva je i brzina obnavljanja slike. Naime, UT ne zahtijeva P3 da bi se odvijao prihvatljivom brzinom, stoga će svi nakon odigranog demoa iz Quake3 ostati frapirani brzinom i fluidnošću akcije. Ona će svakako biti vrlo dobra podloga i za samu raspaljotku koja svoju kvalitetu ima zahvaliti kako gorenavedenom level designu, tako i mnoštvu drugih detalja i elemenata.
Oružja su prekrasna i vrlo maštovita, s tim da su neka od njih viđena i u originalu. Ipak, i ta su podosta evoluirala - kako grafički, tako i funkcionalno. No, iako su brojna i zanimljiva, ne može se baš reći da su do kraja izbalansirana pa će onaj koji se dokopa najboljeg s lakoćom kositi sve oko sebe dok ga konačno ne snađe kakav metak! Objekti njihove primjene su također na visini, s tim da, osim ljudi, na nekim

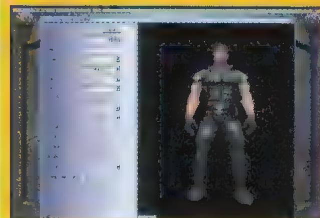
NA SLIKU I PRILIKU

Prije nego što uđete u Unrealovu klaonicu izaberite si lik i pripadajuće mu skinove i klasu. U nekim modovima možete birati i botove te konfigurirati njihov broj, inteligenciju itd. Valja reći da nije izostavljen ni ljepši spol, prema tome, djevojke, navalite!










Još malo eye candija za vaše žedne oči


Špica u real time animacijskoj maniri


Preskakivanje s motkom...


Ma nije valjda, umireš?

UDARNI ČEKIĆI I BAZUKE

Oružja, ah ta predivna oružja, esencijalne spravice bez kojih ne može skoro ni jedna igra a kamoli nešto ovakvo. Evo ih sada redom, a vi uživajte u sličicama i maštarenju kako tek izgledaju i djeluju uživo!



ENFORCER (1)
Poznati pištoljčić iz prvoga dijela koji sada radi malo jači boom, ali i dalje podržava normalni i ganksterski, horizontalno pucajući mod vatre. Osim toga, moguće je pokupiti još dva te uz [illegible] metaka ludački divljati po arenama



MINIGUN (2)
Službeni šmajser UT-a s normalnim i brzim modom vatre je nešto nepreciznjii i troši više streljiva. Ipak, užitak kad čujete zvuk okretanja metalne cijevi nadoknađuje sve potrošene metke!



FLAK CANNON (3)
Opaka mrcina koja ispaljuje bijelo usijane komade metala efektne tek na bliskom dometu, no kada pogode, razaraju. Osim toga, ovo je čudo sposobno ispucavati i granate pune šrapnela koji kose na povećem radijusu.



SNIPER (4)
Savršeno oružje koje zoomira do osam puta omogućujući precizne head shotove ili otfikarivanja glava. Dobar na daljinu i blizinu, ovaj će snajper biti omiljeni izbor mnogih igrača.



SHOCK RIFFLE (5)
Efesična pucaljka na laserske zrake ili malo moćnije plazma kugle. Pogodite plazmu sa zrakom i uživajte u povećoj ekploziji i učinku na sve koji se nađu u blizini.



PULSE GUN (6)
Prilično mlačan primarni učinak u vidu energetskih izboja nadomjestit će laserski bič koji topi sve!



GES BIORIFLE (7)
Biološko oružje koja puca nekakvu zelenu slinu koja se lijepi za zidove. Dužim pritiskom ispucava više bljuvotine.



ROCKET LAUNCHER (8)
Spori, ali ubojiti lanser raketa koji može ispaliti do šest komada odjednom. Sekundarna paljba [illegible] su bombice s odgodom detonacije. Korisno!



REDEEMER (9)
Najjače oružje u igri koje radi na termonuklearni način! Blast radijus je golem, stoga pazite, a sekundarno pucanje omogućava ručno navođenje rakete!



...lućim nivoima susrećete i ...zemaljce! Svi su oni fino ani...ni, a motion capturing je u ...kim detaljima stvarno sjajan. ...kako valja izdvojiti foru da i ...n što "šmajserom" ubijete tipa, ...neko vrijeme možete pucati u ...govo trzajuće tijelo koje i dalje ...! Tu je i nezaobilazni "head... - kad jednim metkom iz sna...a nekom otkinete glavu, "dou... kill" - kada u tri sekunde uspi... ubiti dvojicu zaredom i otali ...usi. Na ubrzan protok adrenali... ...ljelovat će i zvuk, posebice ...vodobitni komentari vaših ...arnika poput "Die bitch!", "Like ...tch!" i sličnih. ...bi vas dodatno napalili, Epicovci ...mplementirali i komentatora koji ...vas glasno pohvaliti ako nekoga ...itite za glavu, ubijete dvojicu ...jednom ili krenete stopama serijskog ubojice! U mrežnoj igri je moguć prijenos glasa tako da možete vrijeđati suparnike on-line, pod uvjetom da imate dovoljno brzu vezu. Ako igrate sami protiv botova, tada će računalo simulirati glasovno vrijeđanje i chat poruke (tzv. "tauntove" tj. uvrede) koje vam upućuju vaši protivnici.

Ni različitih dodataka ne manjka, dotični se uredno spawnaju (kao i oružja i streljivo) katkad na pristupačnim, katkad na malo skrivenijim lokacijama. Osim standardnog zdravlja, tu je štit, pa zatim nešto poput *Quad damagea*, antigravitacijske čizme, pojasevi itd. Ipak, nije sve u deathmatchu jer, kako rekoh, igra obiluje i nekim drugim modovima gdje je malo veći naglasak na promišljanju i koordiniranju akcija. Sama kontrola vaših suboraca (botova ili pravih ljudi) vrši se preko jednostavnog hijerarhijskog izbornika bez kojeg je neke Arene (posebno one iz Assaulta) stvarno nemoguće proći. Tu ćete se načas moći malo diviti grafici, jer kao što ste čuli sve je totalna ludnica i borba za goli život. Baš u tome strahu od smrti i konstantnoj borbi da što duže ostanete živi kako ne bi izgubili dragocijeni frag koji vas dijeli od pobjede (bilo vaš osobni ili cijelog tima) se i krije sva ljepota ove igre. Ljepota je to koja je do jučer bila viđena tek u on-line obliku a danas je konačno stigla i do nas. Sad si samo zamislite kako nakon svega ovog što se dosad pročitali sve funkcionira u čistokrvnom Internet-gaming svijetu pa ćete i svi vi kojima je multiplayer život odmah prigriliti ovu igru. No bez obzira na to, još jednom valja pohvaliti autore što su na ovako inteligentan i pošten način spojili ta dva, naizgled oprečna i nespojiva svijeta! Zato svima evo vrlo jednostavne preporuke: što prije nabavite igru i konačno saznajte što ste dosad propuštali! Više se od toga stvarno nema što filozofirati...

"Sve je ovdje na potpuno profesionalnoj razini"

OCJENA

Jedna od najboljih multyplayer ali i singleplayer igara današnjice koja je na nevjerojatan način spojila ova dva "žanra"

95%

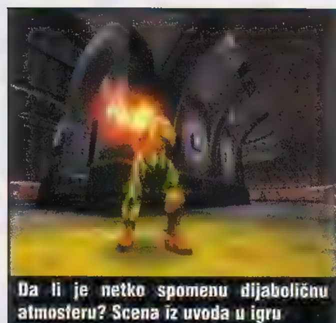
Veliki tata FPS-a se vraća na tron...

QUAKE 3 ARENA

Wolfstein, Doom, Doom 2, Quake, Quake 2, Quake 3 Arena. Ako ih je Id Software dosad diktirao, Quake 3 Arena je samo još jedan razlog da nastave diktaturu. Pred nama je šesta generacija pucaljki iz prvog lica



Kako komentirati uopće ove slike? Možda je najbolje prepustiti očima da uživaju...


Da li je netko spomenu dijaboličnu atmosferu? Scena iz uvoda u igru


Oružja su bolje izbalansirana, a rakete nisu više toliko efikasne u borbi na daljinu kao prije.

PIŠE **Partrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Id Software
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, Voodoo 1
NAŠA PREPORUKA	Celeron 333, 64 MB, Riva TNT
3D PODRŠKA	Open GL
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet, Botmatch
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

UNREAL TOURNAMENT
Opširnije koju stranicu prije, iz nabrušenog pera Krešimira Lauša.

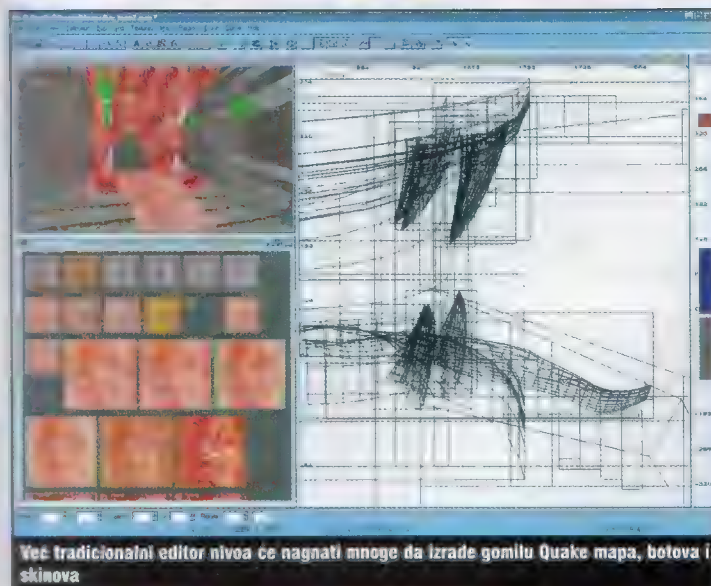
QUAKE 2
Nabrijte ga s dodacima i botovima i bit će gotovo upola zabavan kao Quake 3 Arena.

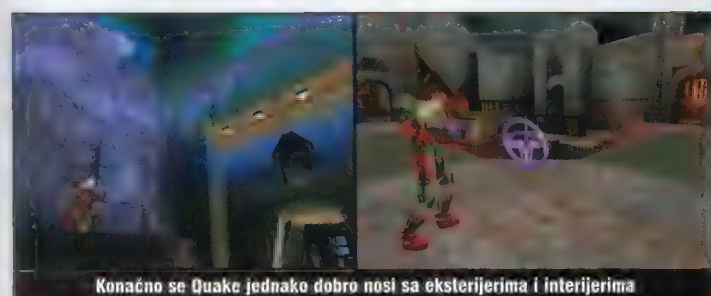
DUKE 3D
Još uvijek vrlo popularan u "detmečiranju", vjerovali ili ne.

ID Software, grupica seljačina iz Teksasa ili magovi asembliranja koda 3D grafike i igrivosti? Stvar individualnog shvaćanja, siguran sam. No, ako i možete ostati ravnodušni na njihovu mlaku pojavu, s Quake 3 Arenom takvo što neće vam se dogoditi. Quake 3 Arena nastavak je Id Softwareovog u milijunskoj nakladi prodanog FPS-a Quake 2 i, kako je to iz imena prepoznatljivo, treća u seriji Quake igara. Ipak, ako je ikad bilo vrijeme za promjenu imena serijala (primjerice, kad je Wolfenstein prerastao u Doom koji je potom promijenio ime u Quake) – onda je to sada. Naravno, ime Quake ostavljeno je iz marketinških razloga. Koncepcijski, igra je napravila zaokret za 180 stupnjeva.

FPS shooteri su se u svojim počecima temeljili na filozofiji hodaj i melji topovsko meso koje dođe pred tebe. Kako su se računala i računalne mreže popularizirale, proizvođači igara su uvidjeli da se pred njima otvorio golemi neistraženi prostor iz kojeg bi se mogli izvući veliki novci. I tako se krenulo u razvoj multiplayer igara. Doom 2, Duke, Quake... Sve one nisu loše, no ono pravo tek dolazi. Quake 2 nevjerojatno je popularizirao umreženo interkontinentalno FPS-anje. Istraživanjem napretka igre zaključeno je da su 90% vremena ljudi igrali multiplayer. Čak su izlazili i brojni botovi, od kojih je najizazovniji i najpopularniji bio Eraser. Nakon trkeljanja oko izrade misijskog dodatka za Quake 2 koji prerasta u Quake 3 John Carmack, vizionar, radoholičar i head honcho Id-ove kocke* u Teksasu izjavljuje: *"Gotovo je s Quakeom 3! Gotovo je s konvencionalnim singlplejanjem, krećemo u razvoj nečeg sasvim novog - Quake 3 Arene"*, reče Carmack tog presudnog dana. Vijest da će Quake 3 biti samo "multiplayer" igra brzo je odjeknula cyberuniverzumom. Jadni mi, od državne telekomunikacijske kuće cijeđeni za svaku minutu fragganja, nije nam preostalo ništa drugo doli očajavati. Ajooj, koliko ću novca


Nemate pojma koliko je truda trebalo uložiti da se izvadi ova slika


Već tradicionalni editor nivoa će nagnati mnoge da izrade gomilu Quake mapa, botova i skinova


Konačno se Quake jednako dobro nosi sa eksterijerima i interijerima

BOTOVI

Što su to botovi? Sama riječ akronim je od riječi robot. To su računalno kontrolirani protivnici koji se ponašaju kao pravi ljudski protivnici, ili to barem pokušavaju. Skupljaju oružja i poboljšanja, pucaju na vas, ali i na preostale botove. Najpoznatiji je Reaper bot iz klasičnog Quakea i Eraser bot iz Quakea2. Vražja su to stvorenja. Skaču, traže zaklon, nišane po vertikali (itekako!!!), koriste se vodom, mijenjaju oružja ovisno o situaciji, uče mape, uče vaše kretanje i taktike te sukladno tome stvaraju svoje... Unreal Tournament imao je u sebe ugrađan botmatch, što je bilo novo na tržištu, no prvi botovi na Internetu su se pojavili baš za Id-ove proizvode. Quake 3 prvi je Id-ov proizvod u kojem "iz kutije" dobivate botove. Botmatch može biti itekako zabavan, iako je borba protiv ljudi još uvijek mrvicu zabavnija i prirodnija.


▲ Inteligencija botova je posebno izražena u strafingu kad na njega ispucate raketu


▲ Stari neprijatelji su postali vrlo nezgodni sa novom umjetnom inteligencijom

▲ Čak i jedan bot protiv kojeg se borite će biti problem na najtežem nivou

Lige, hijerarhija, napredovanje prema ljepšim mapama i pametnijim botovima

...potrošiti na impulse... Srećom, od ...ajave Arene do danas cijene ...etanja" malo su snižene, a i da ...isu svejedno bi se u Areni itekako ...živalo jer je ona još uvijek orijentirana na singleplayer mod igre. Naime, premisa od koje se krenulo kod stvaranja igre je: želimo stvoriti transparentan multiplayer doživljaj ... singleplayer igri i to tako da isprogramiramo botove (akronim od "robot") čija inteligencija se neće razlikovati od ljudske. Uz krvi i znoj, inteligencija botova je uistinu ...ovedena do zavidne razine pa protivnicima više nije dovoljno da ...h jednom hrknete oružjem, a oni zateturaju i smožde se. Ne, oni su sada pokretni, ako ne i pokretniji od vas, treba im metaka kao i vama, a najgore od svega, ako im AI stavite na maksimum, brzo ćete biti isfrustrirani zbog vlastite nemoći. Što se tiče mrežne igre, Quake 3 Arena kulminacija je novih tehnologija 3D grafike, igrivosti i mrežne komunikacije na razini igrači server, igrač (klijent). Kako smo svega dva dana prije zaključenja broja dobili Q3 i UT na testiranje, u tako kratko vrijeme koliko nam je ostalo za recenziranje smo ostali rastrgnuti između UT-a i Q3A-e. Jedno je sigurno: o ovim dvama igrama će se sigurno još pisati na stranicama ovog časopisa.

NEMAM MODEM, KAKO ĆU JA?

Cijela bit Q3 Arene je upravo takvima približiti svijet mrežnog igranja jer ova igra u biti savršeno simulira Internet ljudske protivnike. Postoje različiti modovi igre za jednog igrača, neki slični, a neki različiti stvarnim multiplayer* modovima, a tu je i, naravno, svojevrsna hijerarhija napredovanja kroz igru i nagrađivanje novih likovima i mapama kako se probijate na ljestvici Q3 Arena šampiona. Pobjedom u jednom razredu napredujete u drugi sa sljedećom kategorijom protivnika. Postoji 7 razreda protivnika u kojima se



*Sjedište Id Softwarea u Teksasu je u čelično-staklenoj građevini u obliku kocke, a jedina stvar koja je razlikuje od Borgove kocke je paleta turbobrzih i skupih auta kojima se Id softveraši dovoze na posao.

NEKI PROTIVNICI

SARGE · Stari borbena mrcina. Iskusan i žilav. Zaštitni mu je znak cigara u ustima koja nikako da dogori

SLASH · Iznimno zanimljiv lik. Nemojte da vas njena nježna figura zavara. Iznutra je prepuna kibernetičkih dodataka. Kreće se pomoću svojih letala pričvršćenih za stopala

VISOR · Velika enigma. Nitko ne zna otkud je došao. Nagađa se da su ga stvorili iz koktela gena najboljih ratnika svih vremena

ORBB · Veliko oko na nogama. Sve vam je rečeno. Pazite samo da vas ne iznenadi!

RANGER · Stara škola čini to najbolje

MAJOR · Veteranka rata na Stroggosu opasnija je nego što izgleda

ANARKI · Nečujni cyberpunker na dasci. Njegovi specijalni cyberusadci čine ga teško pobjedivim

DAEMIA · Znate što kažu za crvenokose?

GRUNT · Još jedan veteran poznat vam iz Stroggoskog rata

STRIPE · Urbani borac, marinac istreniran na najtežim zemaljskim bojištima

ANGEL · Samo se nemojte previše zagledati u nju jer će vas poslati k anđelima

MYNX · Prekrasna fetišistica. No, njezino zadovoljstvo ne leži u S&M egzibicijama nego u ubijanju protivnika.. Yess, oh, yesssss...

BIKER · Mrcina debela motoristička. Možda nije tako agilan kao prije 40-ak godina i nakon 4 ispijena tankera piva, ali ga bogato iskustvo čini podmuklim protivnikom

RAZOR · Odigrao je manju ulogu u ratu na Stroggosu. Vrijeme je za vaš sraz

TANK JR. · Big Boy ovog grada. Snaga i nasilje bez finesa

KLESK · Vjeruje da su chitinid izvanzemaljci superiorni ljudima, u što će vas uvjeriti njegove vještine s railgunom

CADAVER · Stvorenje ispuzalo iz noćnih mora... Jadna li vam majka...

DOOM · Vratio se! Ljut je , i sada može nišaniti i po vertikali

HUNTER · Rasa predodređena za lov. Ubojiti instinkt.

KEEL · Nepokretan i velik, ali zato ima neprobojnu oklopčinu i vatrene moći na bacanje

SORLAG · Lik opakiji nego što mu ime zvuči

PATRIOT · Borac vampirskog porijekla; prvo će pucati, a tek onda posisati...

URIEL · Anđeo smrti u večerašnjem detahmatchu dolazi po vas

HOSSMAN · Još jedan koji će vašim fragom pokušati nahraniti svoj skor

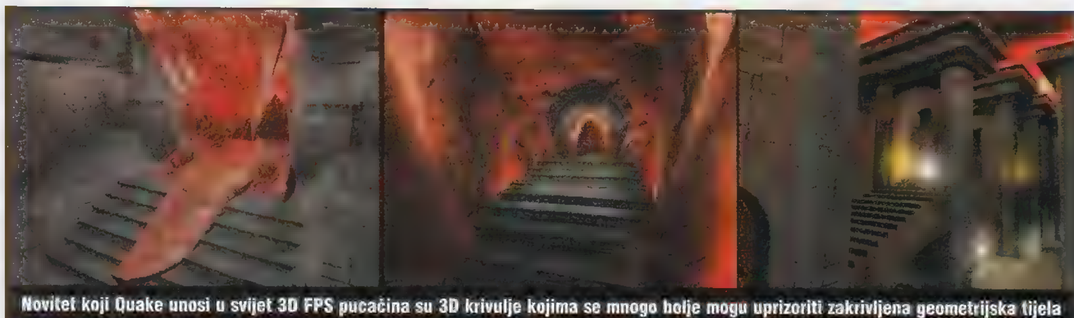
LUCY · Dominantna bičnjača koja će vas osvojiti svojim velikim ... puščetinama

PHOBOS · S njim ćete se susresti na samom početku, no nemojte misliti da mu nedostaje znanja ili finesa da vas smoždi





Detalji poput laserske zrake i cigarete u ustima su me naprosto oborili s nogu. Recite zbogom kvadratićastim likovima na kojima niste mogli razaznati izraz lica



Novitet koji Quake unosi u svijet 3D FPS pucačina su 3D krivulje kojima se mnogo bolje mogu uprizoriti zakrivljena geometrijska tijela

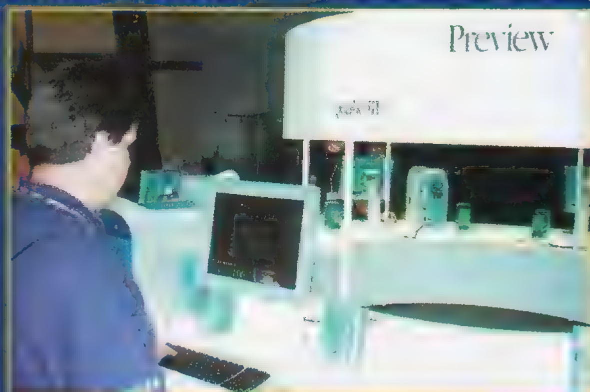
nalaze po četiri mape, a nakon prelaska jednog "tiera" slijedi animacija i otkrivanje novih protivnika. Za one bez strpljenja, koji hoće samo tu i tamo koju brzu, neizbježan je mod "skirmišanja". Sve je ovo iznimno atraktivno i uspješno napravljeno pa će biti iznenađeni oni koji su tvrdili da će Single player mod Arene biti *flop*. O.K., znači shvatili ste. S tradicionalnim 3D FPS gameplayem je gotovo. Nema više gomile neprijatelja bez mozga koje ubijate uporabom jednog neurona. Ne, sada su neprijatelji na istoj razini s vama te predstavljaju pravi izazov. Nemojte biti u zabludi. Nakon nekog vremena provedenog uz Arenu kupit ćete modem i početi trošiti impulse na svoje nove vještine izučene u masakriranju botova. Ipak, nemojte podcijeniti ljudski faktor. Naime, koliko god vi bili uspješni protiv botova na maksimalnoj AI postavci, ljudski je um još uvijek sposoban za podmukliju i uspješniju taktiku.

O RAZVOJU IGRE I PLANOVIMA

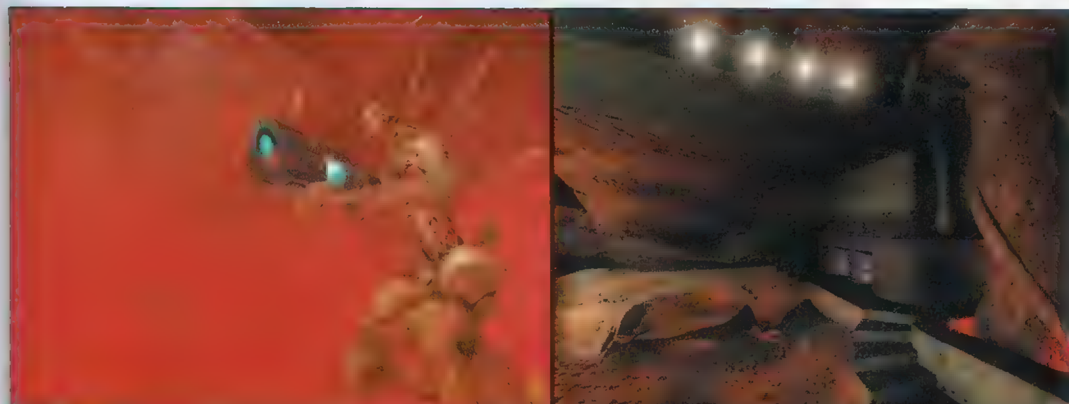
Zanimljivo je da su igrači mogli cijeli tijek razvoja Q3Arene pratiti kroz updateove njegovih programera. Kroz test inačice igre programeri su testirali engine u ratnoj zoni. Quake 3 su simultano igrali deseci tisuća ljudi. Svi eventualni propusti su sređeni i svi oštri rubovi zaglađeni... Igra je gotovo očišćena od bugova. Oružja su fino izbalansirana. Ipak, iako je igra bila završena, bilo je upitno hoće li izaći za

Q3 ZA MAC I LINUX

Testirali smo, naravno, PC Win98 inačicu Quakea 3, no mora se spomenuti da se Quake 3 Arena paralelno stvara za više platformi. Naravno, tu su Apple računala koja imaju OpenGL preko, po PC mjerilima, već pomalo zastarjelih Rage 128 kartica. Na njima bi Quake trebao raditi savršeno, i [illegible] kandidirali za igru svih vremena na Apple računalima. Dalje, tu je inačica za Linux. Hmm, čini se da se istražuju alternativni teritoriji i da Windowsi polako gube ekskluzivnost u svijetu igara. Sasvim je izvjesno da će izaći Quake 3 za Dreamcast i za Playstation 2, dok za Nintendo Dolphin nemamo nikakvih podataka. Malo je vjerojatno da će vlasnici starog dobrog Playstationa moći zaigrati Arenu na svom malom simpatičnom sivom zastarjelom stroju...

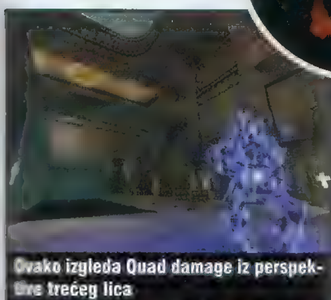



Iz čuvene Quake konzole možete promijeniti gomilu parametara - između ostalog, promijeniti perspektivu u treće lice i promatrati akciju


Sustav sjenčenja i volumenozna magla stvaraju jedne od najspektakularnijih prizora ikad viđenih u računalnim igrama

Odsad će se na vrijeme u računalnoj industriji dijeliti na vrijeme prije i poslije Quake 3 Arene

...ć. Naime, glavonje iz ...visiona sukobili su se javno s Id-...ma glede toga. Activision nije ... riskirati istodobno tržišno natje-...je s Unreal Tournamentom ... je izašao desetak dana ...e. Srećom, ogledne ...ice su poslane ...opisima, a igra samo ...se nije (ako već nije) ...avila na policama. S tehničke strane, Quakeu 3 se uistinu nema što prigovoriti. Igra je savršena, grafika je nešto predivno. Neću vas zamarati kako je i zašto to postignuto, dovoljno je reći da će raditi na svemu bržem ili jednako brzom Voodoo Graphicsovoj temeljenoj kartici i nekakvom procesoru bržem od 200 MHz. Naravno, morate uzeti u obzir da će tada detalji morati biti decimirani, no bitno je da je igra savršeno igriva. Quake 3 zaigrali smo na Celeronu 466 MHz, s 192 MB memorije i Elsa Erazor III TNT2 temeljenom karticom. Radila je besprijekorno i na maksimalno detaljnoj postavci čak i s mnogo botova! Razlučivost igranja bila je 1280x1024. Zanimljivo je da igru možete igrati i na widescreen monitoru, tj. televizoru, zahvaljujući ugrađenoj podršci. Naime, u Id Softwareu su ljubitelji widescreen monitora i jednostavno nisu mogli odoljeti a da ne ugrade tu mogućnost.


Ovako izgleda Quad damage iz perspektive trećeg lica

ZAVRŠNA RIJEČ

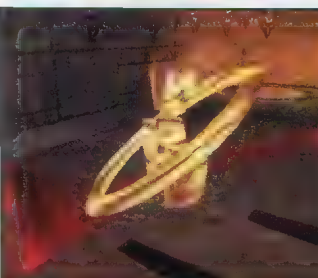
Quake 3 će biti igran kao i svaki drugi dio Quake serijala do iznemoglosti, barem od strane recenzenta i bližnjih mu. Doduše, neki su se priklonili UT-u, no brzo ću i njih dovesti u red. Bilo da ste ljubitelj prekrasne grafike, gotičke atmosfere, odličnog i intrigantnog single play napretka ili multiplayer tabačine, bilo da ste revni tester hardvera ili jednostavno revni igrač koji igra sve živo, vjerujte - svijet računalnih igara odsad ćete dijeliti na vrijeme *prije i poslije Quakea 3!*

Q3 NA WEBU

Uz Quake 3 veže se cijela subkultura klanova, web ringova, i websiteova. Naravno, jedan opis Quake temeljene igre ne može nikako proći bez spominjanja domaćeg aduta na Quake 3 Internet sceni: croscene.quake3nation.com. Postoje čak i profesionalni igrači Quakea koji hodaju po različitim konvencijama i turnirima mlateći lovu, kao Thresh (www.firingsquad.com). Koliko je Activision spreman uložiti u Quake 3 govori i činjenica o njegovoj prezentaciji na prošlom E3-u. Naime, računala su bila složena u golemi prsten u obliku Q logoa na kojima su se međusobno prali znatiželjni posjetitelji. Na istom tom E3-u naš vrli urednik upoznao se sa Xpainom, jednim od poznatijih kvejkeraša koji, zanimljivo, vuče korijene iz naših krajeva. I još nešto, ovo na slici nije četnički znak nego reperska poza.








Powerupovi su i dalje prisutni, ali su pametno i strateški razmješteni tako da ne narušavaju balans igre

OCJENA

Quake 3 Arena najbolji je, najljepši i najsređeniji FPS u svijetu računalnih igara. Basta.

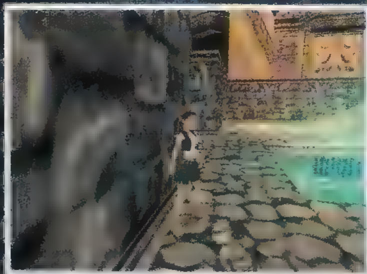
96%

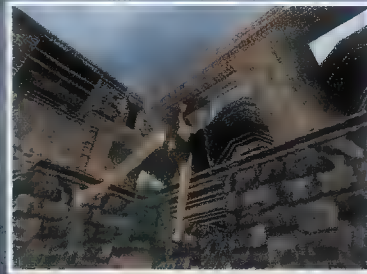
Posljednji rendez-vous s Larom

Nakon pomalo gorkog okusa u ustima nakon trećeg nastavka i željnog iščekivanja posljednjeg izdanka serijala, Core Design je konačno napravio posao kako treba. Tomb Raider4: The Last Revelation predstavlja sve ono što smo željeli vidjeti u Tomb Raider serijalu od samih početaka, sa dodatkom nekoliko neočekivanih sitnica koje su nas ugodno iznenadile.

TOMB RAIDER 4 THE LAST REVELATION

u glavnoj ulozi: **Lara Croft**


Ovako Lara izgleda odnaprijed...


...a ovako otpozadi.

Ovako Lara izgleda na samom početku igre, kada ima tek 16 godina. Nije li čak i tada bila komad?

PIŠE **Kristijan Žibreg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Core Design
IZDAVAČ	Eidos Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER SERIJAL

Moramo preporučiti ovaj serijal svakom ljubitelju avantura Lare Croft. Iako s mnogim iritantnim nedostacima, svaka igra iz serijala ima svoje čari.

INDIANA JONES AND INFERNAL MACHINES

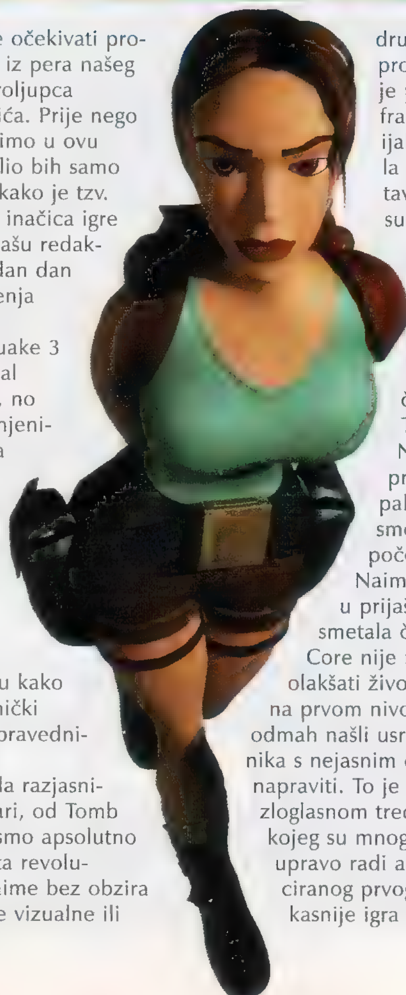
Opisan u ovom broju, Indy daje mnogo, ali je obećavao puno više. Ova je igra živi dokaz da nije samo Lara Croft glavna odlika Tomb Raider serijala. Naš savjet: odigrajte Indyja i TR 4!

LARA se vratila u najblistavijem izdanju do sada! Sve što smo voljeli u prehtodnim nastavcima ponovno je ovdje, uz veliki dodatak sasvim novih detalja. Sjednite za računala i uživajte jer ovo je vjerojatno posljednji izdanak Tomb Raider serijala...

Kada bismo pokušali iskristalizirati riječ franšiza ili igrači fenomen, prva stvar koja svima pada na pamet definitivno je Tomb Raider. Najuspješnija i u svijetu najprodavanija franšiza svih vremena se uspješno osmišljenom marketingu brzo nametnula kao "lifestyle" (životni stil) i uvukla se u sve pore svakodnevnog života i socijalizacije (recentni primjer izrečenog je potvrda snimanja filma po uzoru na igru). Vrijeme Božića je tradicionalno doba kada iz Eidosa izlazi novi nastavak avantura Lare Croft, a mi smo ove godine bili u rijetkoj prilici stati rame uz rame sa samo nekolicinom svjetskih časopisa koji su primili oglednu inačicu igre.

To znači da je Hacker jedini časopis u Hrvatskoj koji je u ovom trenutku recenzirao Tomb Raider 4, a već u sljedećem broju možete očekivati prohod i savjete iz pera našeg dežurnog Laroljupca Berislava Jozića. Prije nego dublje zaglibimo u ovu recenziju, želio bih samo napomenuti kako je tzv. Review code inačica igre dospijela u našu redakciju samo jedan dan prije zaključenja broja (kao i, uostalom, Quake 3 Arena i Unreal Tournament), no čak niti ta činjenica nije mogla spriječiti barem sedmoricu naših recenzenata koji su čitavu noć i cijeli sljedeći dan igrali igru kako bismo zajednički došli do što pravednije ocjene.

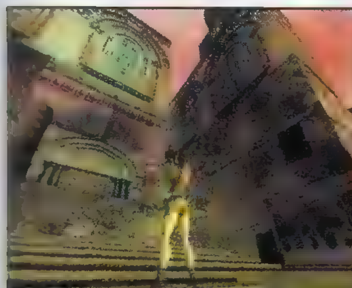
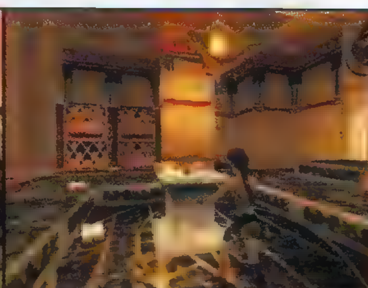
Za početak da razjasnimo neke stvari, od Tomb Raidera 4 nismo apsolutno očekivali ništa revolucionarno. Naime bez obzira na sve brojne vizualne ili



druge pikanterijske promjene kroz koje je prošla ova franšiza osnova serijala i dalje je ostala ista, jednostavnost igračeg sučelja i učinkovita karakterziracija glavnog lika Lare Croft bili su i još uvijek su ostali noseći stup čitave ideje Tomb Raidera.

No, ta naša premisa je brzo pala u vodu kada smo učitali igru i počeli ju igrati. Naime, najviše nas je u prijašnjim nastavcima smetala činjenica da se Core nije nikako potrudio olakšati život igračima barem na prvom nivou, već ste se odmah našli usred labirinta hodnika s nejasnim ciljem što i kako napraviti. To je kulminiralo u zloglasnom trećem nastavku kojeg su mnogi igrači odbacili upravo radi apsurdno kompliciranog prvog nivoa, mada je kasnije igra sama po sebi

Osvjetljenje i grafičke efekte najbolje ilustrira ova slika. Uočite reljefne zidove u pozadini kojima se vaše oči dive zahvaljujući grafičkom triku zvanom bump-mapping

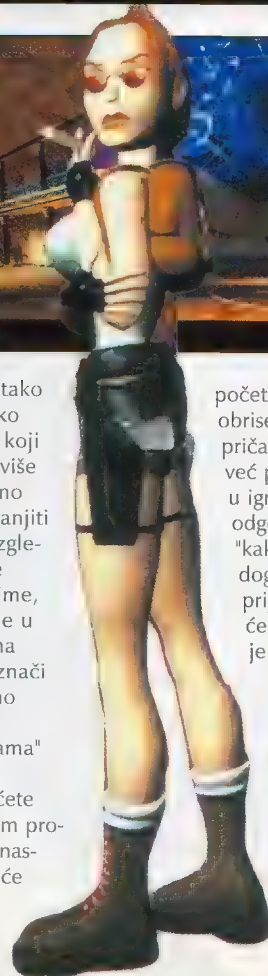





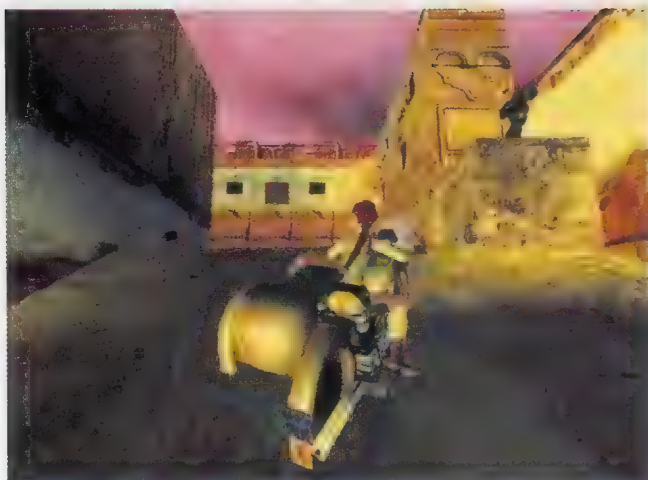
Tomb Raider 4 je podijeljen na pet zasebnih grafičkih cjelina, a svaka je raznolika zahvaljujući pametnoj uporabi tekstura

Nakon lošijeg trećeg dijela, Core je napravio odličnu igru koja dostojno završava Tomb Raider serijal

Da se vratim, na tom polju s je Core ugodno iznenadio jer m je od prve minute jasno što m je za činiti s obzirom da a igru započinjete u društvu sterioznog čičice koji joj gov- gdje treba ići i što napraviti. lat ću vam i to da Lara na etku ima 16 godina pa se mojte čuditi u njene "drugači- vizualne atribute. Isto tako, e sekunde kada vidite prvi vo, postaje vam jasno koliko su programeri potrduili oko grafičkog enginea: osim ustaljenih grafičkih ekstravaganzi, pozdravljamo opciju bump-mappinga koja daje relejefne površine i zidove, što izgleda fantastično i vrlo uvjerljivo. Cijela radnja novog nastavka odvija se u Egiptu, što predstavlja svojevrsni comeback u okružje koje je Laru i proslavilo. Iako smo za recenziju imali vrlo malo vremena, već na početku je postalo jasno da su u Coreu odlučili staviti naglasak na misteriju i tajanstvenosti tako da se radnja odvija oko malog dijela u Egiptu koji ćete tijekom igre sve više otkrivati. Međutim, ono što će vas najviše zapanjiti je činjenica da Lara izgleda puno, puno mlađe negoli ste navikli. Naime, Tomb Raider 4 počinje u razdoblju kad Lara ima samo 16 godina, što znači da je njeno impresivno poprsje zamijenjeno mladalačkim "šakaricama" koje tek bujaju.



U tim prvim nivoima ćete saznati i mnogo o vašim protivnicima iz prijašnjih nastavaka, a detalji priče će početi poprimati konkretnije obrise. Naravno, kompletna priča koja se razotkriva kad već poprilično odmaknete u igri će u dobroj mjeri odgovoriti na mnoga "kako-zašto" pitanja u vezi događaja, motiva likova iz prijašnjih nastavaka, a dat će se i odgovori na pitanje zašto je Lara danas to što jeste i zašto se time bavi. Namjera dizajnera je bila pojednostaviti TR igračima tako da su u Larinom dnevniku zabilježeni događaji prijašnjih nastavaka. Što se tehnikalija tiče, igra







Primjer (lošeg) Indiane Jonesa pokazuje da Tomb Raider serija, osim Lare Croft, ima i mnoge druge kvalitete

je podijeljena na 5 nivoa (epizoda) za zasebnom pričom i izgledom, a (ne)popularne zagonetke iz prijašnjih nastavaka su ipak malo olakšane Larinim komentarima koji vam daju naslutiti što biste trebali napraviti. Dakel, više neće biti mjesta koje ne možete prijeći jer niste vidjeli da je čovjek kojeg ste ubili imao ključ na koji je pao, a vi ste mudro nastavili dalje pitajući se poslije o kakvom je bugu riječ.

Idemo dalje, neprijatelji. U novom nastavku se možete oprostiti od glupih neprijatelja kojih se možete riješiti tako da trčkarate po sobi i redom ih posmicate. Često ćete se naći u situaciji da ste upravo vi lovina jer vas neprijatelj uporno slijedi i skače za vama preko provalija, penje se po ljestvama itd. Dodatni izazov predstavlja odluka dizajnera da onemoguće opciju automatskog nišanjenja koja je u prijašnjim nastavcima komociju ubijanja neprijatelja bez nišanjenja.

Što se ugroženih životinjskih vrsta tiče, ovaj put su to majmuni koje ćete često susretati. Isto tako, programeri u Core Designu su bili primorani priznati kako je sustav snimanja iz trećeg dijela koji se temeljio na kristalima bio potpuni promašaj - te su bolne činjenice posebno postali svjesni vlasnici PlayStationa. Sada su uvaženi prigovori svekolike igračke populacije tako da sada poziciju možete snimiti kad god to zaželite.

Sustav kontrola i pokreta je ostao nepromijenjen, što će iskusni "tombraideraši" znati cijeniti, a motion-capture animacija Lare, njenih pokreta, neprijatelja i posebno životinja koje se pojavljuju u igri je zadivljujuća, fluidna i glatka.

Na sliku i priliku

Prije nego što uđete u Unrealovu klanicu izaberite si lik i pripadajuće mu skinove i klasu. U nekim modovima možete birati i botove te konfigurirati njihov broj, inteligenciju itd. Valja reći da nije izostavljen ni ljepši spol, prema tome, djevojke, navalite!



...ma se najviše sviđa što su zagonetke, po našoj skromnoj procjeni, ipak kudikamo ...čnije i jednostavnije negoli u dosadašnjim nastavcima



...d ovakve se atmosfere svakom avan... ...risti naježi koža



Ne podsjeća li vas ovo malo na Indianu Jonesa?

...ravno, dodano je tu i nekoliko ...ih poteza kako bi zagriženi ...jupci mogli svoju ljubimicu ...matrati iz novih perspektiva, ... nam se i da je algoritam ... je automatski upravljao kret...na kamere sada poboljšan jer ... se puno manje dešavalo da ...era zapne na najnezgodni... mjestu - boljka poznata ...ima Tomb Raidera 3. ... inventar isto tako nije pretr... bitnije kozmetičke izmjene, ...apomenu da sada predmete ...žete međusobno kombinirati ... stina, dodaje nekoliko pos...ka na skali interaktivnosti. ... sada, primjerice, možete ...nbinirati bateriju s puškom, ... primitivne baklje i sl. ...lutim, najzanimljivije je to ...Lara sada može koristiti ... tako da ćete se često ... u situacijama da visite, ...te, ljuljate se ili koris... ...užad na neki drugi ..., a u Coreu su se ...dili smisliti što više ...cija u kojima bi vam ...a zatrebati užad. ...grafici, zvuku i ostalim ...kalijama ne trebam opširno ... isti na očekivanom nivou, ... bih želio izdvojiti da kon... Tomb Raider 4 bez proble... podržava sve grafičke ubrzi...e preko DirectX drivera te da ...ete, ovisno i vrsti 3D ubrzi... kartice koju imate i njenim ...kteristikama, sami odabrati ... koju razlučivost i 32-bitnu ...nu boja.

Naravno, povećan je i broj poligona od koji je sastavljena vaša ljubimica tako da sada izgleda puno glađe, zaobljenije i realnije negoli biste to očekivali.
Kao što možete zaključiti, dizajneri u Coreu su odlučili na dostojan način završiti Tomb Raider serijal (iako se mi u to ne bismo kladili - već kruže priče da će sljedeći Tomb Radier biti napravljen ekskluzivno za PlayStation 2!) tako da su uzeli u obzir apsolutno sve bitne prigovore na koje su se prije oglušivali.
Kontrole su optimizirane, reagiranje ubrzano, grafici se uistinu nema što prigovoriti, sustav snimanja pozicije vam dopušta da snimite poziciju kadgod zaželite i, što je najvažnije, nikad se ne sojećate potpuno izgubljeno, bespomoćno i bez ideje što biste sljedeće trebali napraviti.
Čak i ako dosad niste nikad odigrali niti jednu igru iz Tomb Raider serijala, preporučam vam da promijenite mišljenje i odigrate četvorku, što će milijuni Larinih obožavatelja, siguran sam, i napraviti.



TOMB RAIDER FILM

Već se duže zna da se po Tomb Raider serijalu sprema i film o kojemu su donedavno Internetom kružila samo nagađanja i nepotvrđene činjenice. Međutim, nedavno je iz "pouzdanih izvora" procurilo da je riječ o filmu nabijenom akcijom u kojem će dominirati izazovne glumice poput Catherine Zeta Jones, Heather Graham i Elizabeth Hurley koja bi trebala uprizoriti Laru Croft. Sinopsis filma se vrti oko artefakta zvanog "Shield of Achilles" koji Lara mora pronaći kako bi, zar ste ikada sumnjali - spasila svijet! Film bi pod redateljskom palicom Stephena Hereka (Bill and Ted's Excellent Adventure, The Mighty Ducks) i producetnskim pokroviteljstvom Lawrencea Gordona trebao biti završen na jesen sljedeće godine, a prdviđeni budžet iznosi 80 milijuna dolara.



OCJENA

Najnoviji Tomb Raider na najbolji način pomiruje želje igrača i viziju tvrdoglavog dizajnerskog tima u Core Designeu. Odlično i nezamjenjivo.

92%

Povratak showtimea
NBA LIVE 2000

FIFA 2000 se tek pojavila, a iz EA Sportsa stiže još jedna poslastica: novi i dosad najambiciozniji NBA Live

PREPORUKA MJESECA



Luda atmosfera virtualnih terena nikog neće ostaviti ravnodušnim

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	P2 300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct3D, ATI Rage Pro
MULTIPLAYER	LAN, modem , internet
PLATFORME	PC, PSX, N64

ALTERNATIVNO

NBA INSIDE DRIVE 2000
Prilično dobra Microsoftova košarka koja ipak nije na razini NBA Livea - nema čak ni multiplayer

FIFA 2000
Za one koji nisu ljubitelji košarke, preporučujemo izvrstan nogomet istog proizvođača.

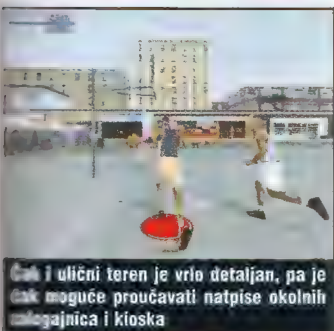
NBA LIVE 2001???
Ah, ljudi, priznajte to sami sebi već jednom: nema alternative EA Sportsovoj igri osim njezinog nastavka.

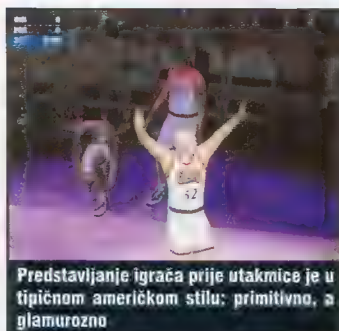
ZA one koji žele iskusiti sport na svom računalu, uvijek je postojala manje-više samo jedna prava mogućnost: neka EA Sportsova igra. Još od sredine desetljeća gotovo svaki naslov ove proizvođačke kuće, dijela giganta igraće industrije Electronic Artsa, postajao je hit, naročito mainstream naslovi poput FIFA-e ili NBA Livea. Razlog zašto i ova recenzija počinje istim riječima kao i recenzija svake druge sportske igre je taj što su ove dvije sportske franšize, sukladno sindromu predmilenijske megalomanije, u svojim četveroznamenkastim izdanjima daleko najunapređenije u odnosu na prethodnike, najraskošnije, najdorađenije, najrealističnije, općenito naj još od '95. Naročito se to može reći za NBA Live 2000 koji, baš kad smo pomislili da se žanr sportskih (košarkaških) igara potpuno razvio, da više ne ostavlja mjesta napretku i da u budućnosti od tog žanra možemo očekivati samo žvakanje starog, donosi apsolutno najbolju simulaciju košarke koju smo dosad vidjeli.

Osobno sam oduvijek bio veći ljubitelj košarke nego nogometa. Nažalost, trenutačno je kod nas nogomet, a time i nogometne simulacije, daleko popularniji od košarke. Ako usporedimo današnju situaciju s onom otprije četiri-pet godina, kad naši košarkaši nisu mogli izgubiti od Brazila (da navedemo samo jedan od blažih primjera), vidjet ćemo da je nogomet potpuno istisnuo košarku. To se itekako odražava i na zastupljenost različitih sportskih igara na hrvatskim računalima i konzolama, što se vidi u činjenici da klinci više ne nose Jordanov ili Kukočev dres, nego Šukerov. NBA Live je stoga zapao u drugi plan. No, čini se da se stvari počinju mijenjati nabolje. Kukoč je još uvijek glavna zvijezda Bullsa. Cibona igra bolje nego ikad. Uništava sve pred sobom u europskim natjecanjima dokazujući da im američki diletant Anderson nije ni trebao. A dokaz da se showtime vratio u grad je svakako NBA Live 2000 koja ne samo da grafikom i dorađenošću podiže košarkaški doživljaj na n-tu potenciju, nego zahvaljujući nebrojenim inovacijama predstavlja mnogo više od jedne obične simulacije košarke. Evo povoda recenzentu da iz naftalina izvadi stari dres Larryja Birda...



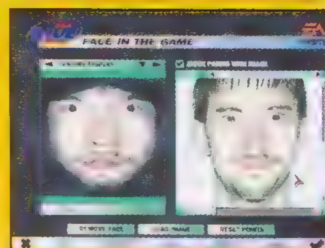
Male sekvence se pojavljuju usred utakmice prikazujući igrače na liniji slobodnih bacanja, nakon postignutog koša i sl.


Čak i ulični teren je vrlo detaljan, pa je čak moguće proučavati natpise okolnih blagajnica i kioska


Predstavljanje igrača prije utakmice je u tipičnom američkom stilu: primitivno, a glamurozno

URADI SAM

Jedan od najzanimljivijih dijelova igre je svakako stupanj prilagodljivosti. Da pojasnimo: moguće je stvoriti vlastitog igrača, promijeniti karakteristike postojećih igrača i napraviti vlastitu momčad sastavljenu od bilo kojih igrača koji vam padnu na pamet. Stvaranje novih igrača je napravljeno prilično jednostavno. Na uvodnom ekranu podešavate visinu, težinu, momčad i slične faktore. Zatim u izborniku Appearance podešavate parametre izgleda lica i boju kože. Moguće je mijenjati apsolutno sve: oblik lica, frizuru (od "nulerice" do "supa-afro"), oblik nosa, očiju, bradu i brkove (čak su tu i dugački zulufi iz sedamdesetih), naočale (od skijaških do sunčanih), različite kape i pokrivala za glavu), izraz lica (od opuštenog do bijesnog)... Novost je i mogućnost stavljanja vlastite slike umjesto lica igrača. Taj je proces iznimno jednostavan i neće vam oduzeti više od pet minuta, a daje sasvim dobre rezultate pod pretpostavkom da imate dovoljno kvalitetnu fotografiju snimanu sprijeda, a ne iz profila. I karakteristike, tj. sposobnosti novog igrača se mogu mijenjati, ali ne po želji, nego samo do određene granice jer imate ograničen broj bodova za raspodjelu na različite osobine. Na kraju, možete napraviti i vlastitu momčad od postojećih i novih igrača, dati joj ime, logotip i dres po želji.



Prvo od vaše slike ili jedne od priloženih njuški (ne, ovo nije slika recenzenta) jednostavnim pomicanjem točaka napravite teksture...



...zatim ih obogatite oblikom glave, frizurom itd...



...i na kraju sastavite vlastitu momčad od željenih igrača.

BRŽE, VIŠE, JAČE

...iše inovacija je novi NBA ...doživio u različitim načini... granja i dodatnim mogućnos... Tu više nisu samo ekshibici... utakmica, sezona i playoff, ...go su dodani i drugi načini ...a. To će svakako obradovati ...telje košarke kojima su ostali ...vi toga žanra postali dosad... zato što nisu nudili ništa više ... konkurencije osim eventualno ...e grafike i zvuka. Kao prvo, ... tzv. "Michael Jordan in 1-on-...nod. Kao što ime govori, riječ ...haklanju 1 na 1 i to na ...bnom uličnom terenu koji je ...ravljen iznimno realno - sa ...m sivom betonskom podlogom, metalnom mrežicom na košu, škvadrom koja sjedi uz teren s golemim boom-boxom i okolnim dućanima i parkiranim autima, a Jordan izgleda kao da je izišao iz jednog od filmova Spikea Leeja. Iako naziv možda sugerira drukčije, moguće je igrati s bilo kojim igračem, ne nužno s Jordanom. Američka pravila u igranju 1 na 1 su nešto drugačija od onih koja se obično prakticiraju na našim terenima - ovdje loptu dobiva onaj tko primi koš, a ako jedan od igrača promaši šut, a drugi uhvati loptu, ne smije odmah šutirati nego mora iznova započeti napad. Ovaj način igranja je odlično napravljen, a posebnu vrijednost ima u multiplayeru. Na uličnom terenu moći ćete i vježbati, što je prilično korisno u početku dok se ne priviknete na kontrole i način igranja. Osim ulične košarke, još jedna novost je i 3pt Shootout, dakle natjecanje u bacanju trica u maniri tradicionalnog natjecanja koji se svake godine održava kad i All-Star utakmicom NBA lige. Na pet točaka uz liniju trice nalaze se stalci sa šest lopti i cilj je ubaciti što više u zadanom vremenu. Ovaj način igranja je također odličan za multiplayer. Kontrole funkcioniraju dobro - osim klasičnih pucanja/dodavanja, postoje i brojne druge funkcije poput iniciranja različitih akcija u napadu, pivotiranja, različitih trikova (kroz noge, roling i td.)... Sve je riješeno vrlo jednostavno, tipke imaju različite funkcije u obrani i napadu, no sve zajedno znatno bolje funkcionira na gamepadu nego na tipkovnici (igru smo testirali na Thrustmasterovom Rage 3D gamepadu s deset tipki). Jedini problem kod kontroliranja je izvođenje različitih trikova koje je pomalo nepredvidivo. Teško je odrediti kako će vaš igrač i protivnik koji ga čuva reagirati. No, to ne znači da je igra preteška. Postoje četiri nivoa težine - Rookie, Starter, All-Star, Superstar. AI je u svim nivoima dovoljno različit da igra bude zanimljiva i pruži motivaciju za igranje i početniku i veteranu košarkaških igara, možda ne baš toliko kao FIFA 2000 - na All-Star nivou, gdje će se prosječni igrač moći ravnopravno natjecati nakon desetak dana igranja. Međutim, ovdje je zbog prirode sporta AI znatno manje predvidljiv od prosječne sportske igre - moguće je potpuno uništenje protivnika u jednoj utakmici, ali ćete potom biti poraženi. Rječnikom sportskih novinara, košarkaška lopta je "okruglija" od nogometne. Osim toga, razlike među momčadima itekako dolaze do izražaja, više nego u bilo kojoj sličnoj igri. Sve su momčadi ocijenjene po svojim različitim karakteristikama i ti brojevi nisu tu samo reda radi. Primjerice, mnogo ćete lakše s Blazersima pobijediti Clipperse nego obrnuto. Osim nivoa težine, postoje arcade i simulation načini igranja koji se razlikuju po tome što arcade ima eksplozivnija zakucavanja i ne poštuje različita košarkaška pravila poput faula, auta, 3 sekunde u reketu, silazne putanje, ozljeda itd..


Ulični teren u noćnom settingu, s nekoliko lijepih svjetlosnih efekata

I DALJE TVRDIM DA JE BIRD NAJBOLJI

Još jedna zanimljiva inovacija s ponešto menadžerskih elemenata je i tzv. Franchise. To je mogućnost preuzimanja jedne momčadi i igranja cijele karijere s njom, odnosno do 25 sezona. Na samom početku preuzimate jednu od NBA momčadi, ali ne igrate s njezinim stvarnim igračima nego počinjete sa svojevrsnim draftom u kojem iz


Njegovo Zračno Veličanstvo, Michael Air Jordan, Jedan i Jedini

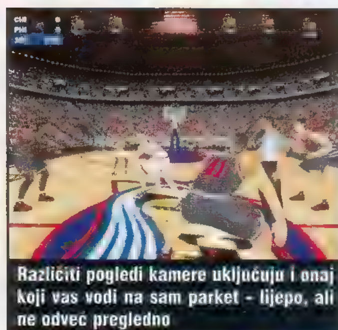
MULTIPLAYER

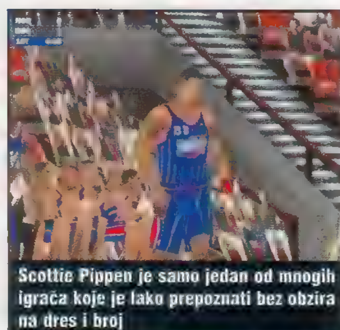
Naravno da ćete košarku najbolje doživjeti uživo, ali na drugom mjestu je svakako NBA Live 2000 - a sjediti sam samcat za računalom i igrati protiv umjetne inteligencije nije baš u košarkaškom duhu, zar ne? Baš zato NBA Live 2000 nudi prilično raznolike opcije multiplayera. Osim klasičnog spajanja preko modema i mreže, nudi se i Internet igranje. Multiplayer preko Neta zahtijeva minimalno 56k modem, što znači da za nas iz zemalja u tranziciji situacija nije baš savršena što se tiče brzine veze. U igru je integriran EA Matchmaker sustav koji bi bilo najlakše opisati kao nešto slično Gamespyju - pronalazi vam suigrača negdje u bespućima Mreže i daje vam ocjenu kvalitete veze s tim serverom. Osim te opcije, moguće je spojiti se izravno na IP određenog servera ili započeti vlastitu igru.

Po prvi put su predstavljeni i legendarni igrači iz 50-ih, 60-ih, 70-ih, 80-ih...

fundusa svih NBA igrača stvarate potpuno novu momčad. Da stvari budu zanimljivije, uključen je i draft između sezona u kojem, kako se to u NBA-u već radi, možete poboljšavati svoju momčad novim igračima. I ne samo to, uveden je i realan sustav izmjene igrača u kojem svi igrači imaju odvojenu ocjenu kvalitete i financijsku vrijednost. Nećete moći izvršiti zamjene kakve budete htjeli, AI će često odbijati vaše ponude. AI će i sam inicirati razmjene igrača. Simuliran je i famozni salary cap, koji vam onemogućava prelaženje granice zbroja vrijednosti (plaća) vaših igrača. I karakteristike igrača se mijenjaju s vremenom pa će ovaj način igranja pružati uvijek drugačiji doživljaj. U igri su predstavljeni svi pravi igrači i prave momčadi NBA lige prema podacima s početka rujna. Jedini nedostatak je izostavljanje All-Star momčadi Zapada i Istoka, što je prilično neobjašnjivo jer ih manje-više sve košarkaške igre imaju. Tu je, kako ste mogli naslutiti, i Michael Jordan, glavom i bradom, imenom i prezimenom, po prvi put u bilo kojoj igri (i to tek kad je otišao u mirovinu - ironično, zar ne?). Novost je i uvođenje legendarnih zvijezda iz prošlosti. Tako je tu i pet novih momčadi s najvećim zvijezdama pedesetih, šezdesetih, sedamdesetih, osamdesetih i devedesetih. Imena poput Wilta Chamberlaina, Oscara Robertsona, Petea "Pistol" Maravicha, Larryja Birda, Magica Johnsona, Dr. J-a i neizbježnog Jordana (jedini koji nedostaje je Jabbar) samo čekaju da ih suprotstavite nekima od današnjih NBA zvijezda. Svim tim igračima je moguće slobodno manipulirati, čak ih uvrstiti u klubove. Sve su njihove karakteristike dočarane vjerno, tako da će Bird pogađati trice bolje od ikoga, a Chamberlain će dominirati ispod koša. I izgledom su ti igrači vjerno dočarani, sve do afro frizura i kratkih dresova koji su se nekad nosili.


Težak je život NBA zvijezda - pogledajte samo koliko moraju skakati za svoju koricu kruha s kiselim kupusom i pet milijuna na godinu

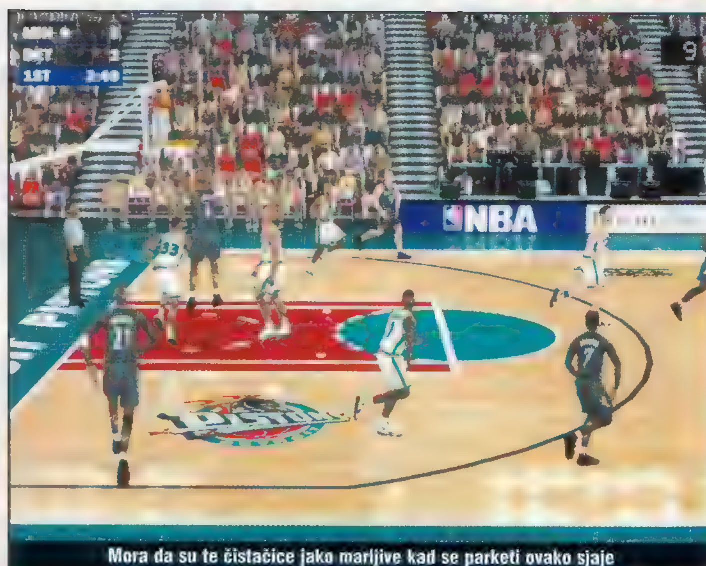

Različiti pogledi kamere uključuju i onaj koji vas vodi na sam parket - lijepo, ali ne odveć pregledno


Scottie Pippen je samo jedan od mnogih igrača koje je lako prepoznati bez obzira na dres i broj

JESAM LI SPOMENUO DA JE BIRD NAJBOLJI?

Na stranu inovacije, većinu ljudi vjerojatno najviše zanima igrivost. Možemo reći da je kompletan doživljaj ovdje na visokoj razini. Velik izbor poteza koje igrači mogu izvoditi - zakucavanja, polaganja, driblinga, trikovi - omogućava dosad neviđen stupanj realizma i detaljnosti. Igrači se ponašaju vrlo realno i svi, pa i najsitniji pokreti su dočarani tako da sve izgleda kao da gledate, odnosno igrate utakmicu. Čak se i cijela konstrukcija koša trese pri jačim zakucavanjima. No, jedan vrlo neobičan detalj zapinje za oko: kod pogađanja koša, postoji samo jedan način na koji lopta može proći kroz mrežicu - stopostotno čisto, bez dodira s obručem (suza, kako bi se reklo na zagrebačkim igralištima). To je donekle razumljivo zato što je računanje realnog odbijanja lopte prilično zahtjevno po procesorsku snagu, no ostavlja dojam površnosti koji je u suprotnosti sa svim ostalim što smo vidjeli u ovoj odličnoj igri. Motion capture, jedna od najvažnijih osobina svake sportske igre, odrađena je fenomenalno i jedina igra koja se može podičiti sličnom realnošću pokreta igrača je FIFA 2000. To se ne odnosi samo na pokrete igrača za vrijeme igre (trčanje, šutiranje, zakucavanje...), nego i na druge detalje. Na početku svake utakmice, pri predstavljanju, igrači arogantno i ležerno ulaze u teren, daju si međusobno "high-five", animiraju publiku, vežu tenisice i istežu se, proslavljaju dobre poteze... Pri svemu tome do izražaja dolazi i facijalna animacija, vrlo zanimljiva novotarija - izrazi lica igrača variraju od ljutitih do nasmiješenih i opuštenih, ovisno o situaciji. Ne treba ni spominjati da su sva lica igrača, do posljednjeg, apsolutno vjerna realnim igračima. Čak su i


Revoltirani Reggie Miller upravo je odlučio zabiti tricu



Mora da su te čistačice jako marljive kad se parketi ovako sjaje

portreti igrača prikazani u 3D-u, a možete izabrati i statične fotografije. Velika je pozornost posvećena detaljima, naizgled beznačajnim sitnicama. U kombinaciji s vrsnom grafikom, zvukom i glazbom, toliko čistokrvnog, autentičnog stila čini NBA Live 2000 ne samo kvalitetnom igrom, nego i pravim hommageom Kraljici Igara, koji svakim svojim djelićem odiše košarkom.

Grafika je još jedna dobra strana igre. Igrači su dizajnirani vrsno, s vrlo visokim brojem poligona, što ih u pojedinim situacijama čini gotovo fotorealističnim. Detalji su svakako najjača strana ovog grafičkog enginea. Real-time osvjetljenje, suci koji trče terenom ponašajući se baš kako se i inače suci ponašaju, refleksija svjetlosti na parketu, veliki jumbotron na stropu - to su samo neke od sitnica koje život znače u ovom žanru, a ovdje su u potpunosti prikazane. Svi su grafički detalji potpuno prilagodljivi željama korisnika, što omogućuje igranje prihvatljivom brzinom čak i na minimalnoj konfiguraciji (naravno, uz značajan gubitak u grafičkim efektima). Sučelja, odnosno izbornici, nisu nam se posebno svidjeli. Dizajnirani su tako da u pozadini vidimo 3D modele različitih igrača u različitim pozama koji nestaju, ponovno se pojavljuju i pretapaju jedni u druge, što je preočito, a opet opravdano razmetanje grafičkim efektima, dok su sami izbornici dizajnirani prilično jednostavno i bezizražajno iako im se ne može poreći jednostavnost uporabe. Zvuk je sasvim solidan - zvučni efekti poput vođenja lopte, tenisica na parketu i prolaženja lopte kroz mrežicu su poslovično realni i zvuče potpuno različito u dvorani i na uličnom terenu. Po prvi put postoji i govor igrača koji više dolazi do izražaja u uličnoj košarci zbog jednostavne činjenice da se u buci dvorane prilično slabo čuje. Riječ je o tipičnom, ali razblaženom trash-talku: "To nije bio faul", "Gdje ti je obrana", "Nemaš pojma" i tako dalje, dakle ništa posebno inspirativno, ali lijepo da su se i toga dosjetili. Komentatori su, opet poslovično, solidni, iako se čini da malo govore i ne komentiraju, nego nabrajaju događaje. S druge strane, bolji je i šutljivi komentator od onog koji blebeće gluposti.

Znate, pisanje ove recenzije mi je oduzelo više vremena od bilo koje druge posljednjih nekoliko mjeseci. Evo tipične situacije: pišem deset minuta i hoću samo provjeriti neku sitnicu i pokrenem igru. A kad sam je već pokrenuo, odlučim odigrati "jednu kratku", tek toliko da se malo opustim nakon napornog desetminutnog rada. Naravno, "jedna kratka" se pretvori u više od sat vremena mahnitog igranja. No, unatoč svim tim poteškoćama, dogurao sam do zaključka i mogu samo reći da je NBA Live fantastična sportska igra čije su mane toliko sitne da će malo kome zasmetati. Ovo je pravi primjer kako bi se igre ovog žanra trebale raditi - velika bi pozornost trebala biti posvećena detaljima i replay vrijednostima.


Čak ni lens flarea neće nedostajati...

Pozornost posvećena detaljima, i grafičkim i ostalim, je upravo nevjerojatna

HIP-HOP HOORAY

U tradiciji FIFA-e, i ova igra ima prilično dobar soundtrack koji se sastoji od kombinacije hip-hopa i tradicionalnog funka - glazbe koja prirodno ide uz košarku kao što britpop ide uz nogomet. Pjesme su:

Rahzel & The NBA Live Orchestra: .... Shak'n The Floor
Rahzel: .... All I Know
Run D.M.C.: .... Don't Stop
Naughty By Nature: .... Hip-Hop Hooray
George Clinton: .... Mothership Connection

OCJENA

EA Sports je nadmašio samoga sebe. I love this game!

92%

Ako avantura ima ime, onda je to Indiana Jones

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Treba li uopće kome preporuka za ovu igru? Čitajte i saznajte...



Dr. Jones u društvu svojih tradicionalnih neprijatelja

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	LucasArts
IZDAVAČ	LucasArts
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 MB, Voodoo 2 kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER TRILOGIJA
Indy s grudnjacima, što još reći...

HERETIC 2
Hrabar *pionir* koji je prvi put u Tomb žanr uveo Quake/freelok sustav kontrola.

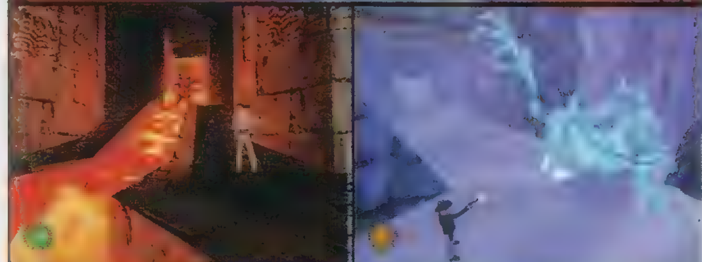
DRAKAN
Prava škola svim nekompetentnim programerima kako ovakve igre trebaju izgledati i funkcionirati.

Indiana Jones u 3D grafičkom okružju! Pa ljudi moji, što može biti bolje od toga? Voditi junaka koji je utkan u naše mladenačke snove i zbog kojeg smo markirali iz škole da bismo ga prvi mogli vidjeti u kinu. Indiana Jones trilogija svakako je jedna od najpoznatijih i najpopularnijih filmskih avantura osamdesetih godina. Tko god nije čuo za nju, zacijelo je proteklo desetljeće proveo pod kamenom ili bio u hibernacijskoj stazi. Doista, globalno proslavljeni dr. Jones oduvijek je znao namamiti gledatelje u kina, a osim što je stekao filmsku slavu, izrodio je i cijelu franšizu. Zabavni parkovi s najboljim akcijskim prizorima iz filmova izvedenim uživo pred gledateljstvom više nisu nikakva novost. Tone stripova, majica i crtića udahnut će vječni život neobrijanom doktoru arheologije... Zašto smo onda morali toliko čekati na njegovu računalnu inkarnaciju, ne ide mi u glavu. Istina, oni stariji sjetit će se nekoliko igara na istu temu nastalih za C64 platformu, ali u virtualnoj tehnologiji to je već biblijska prošlost. Zbog svega toga, a posebice zbog napaljenih igrača koji su je jedva dočekali, ona nikako ne može i ne smije biti nikakva doli – iznimna, zar ne?

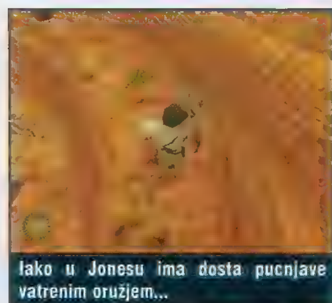
CRVENA OPASNOST

Kao što je i red, krenimo s pričom. Godina je 1947. i nacistička prijetnja tek je neugodna prošlost. Da svijet nikako ne može bez napetosti i straha, dokaz je imperij Sovjetskog Saveza sa Staljinom na čelu. Stvaraju se polovi političkih sila koje će započeti još jednu utrku za globalnom dominacijom. Baš kad je Indy pomislio da je kraj njegovim avanturama, tiha prijetnja pokazat će svoje pravo lice. Naime, iskopavajući babilonske ruševine, Rusi su došli do zanimljivog otkrića koje prelazi granice uobičajene arheologije. Slučajno nabasavši na Sumeranske legende, došli su do saznanja o pretpotopnom bogu međurječja znanom pod imenom Morduk. Da dotični *deus* nije tek izmišljotina primitivog vremena, dokazao je mistični komad legendarnog stroja za koji će se ispostaviti da posjeduje gotovo magična svojstva. Naime, kad bi





Pitanje od milijun dolara glasi: ima li bolju grafiku Tomb Raider 4 ili Indiana Jones?



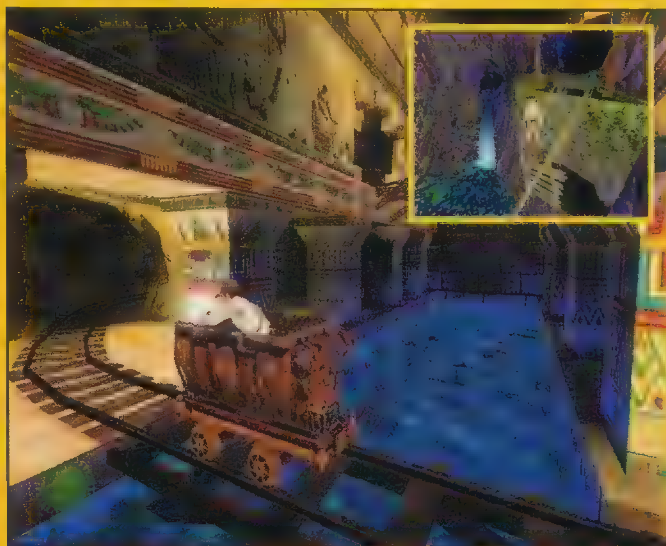
Iako u Jonesu ima dosta pucnjave vatrenim oružjem...



...rijetko ćete vidjeti krv

BAŠ KAO FILM

LucasArts nije baš ništa prepustio slučaju tijekom izrade ove igre pa su, kao što je bilo za očekivati, maksimalno iskoristili sve filmske potencijal ove poznate trilogije. Tako su u igri prisutne sve filmske memorabilije poput karakteristične glazbe, jurnjave vagonom kroz tunele, bježanje od kotrljajućeg kamena, spasa u posljednji čas helikopterom itd. Treba napomenuti da nas posebno oduševljava što se igra dosta oslanja na vanjske krajolike, tako da je izbjegnut klaustrofobičan osjećaj iz ostalih igara sličnog žanra. Ukratko, LucasArts je još jednom pokazao da je majstor u prenošenju filmskog ugođaja u igru, a to je činjenica nad kojom bi se njegova konkurencija trebala itekako zamisliti.



▲ Vidite da je igra preuzela zaštitne elemente filma



▲ Raduje nas što u igri ima mnogo otvorenih scena...



▲ ...i ovakvih prizora

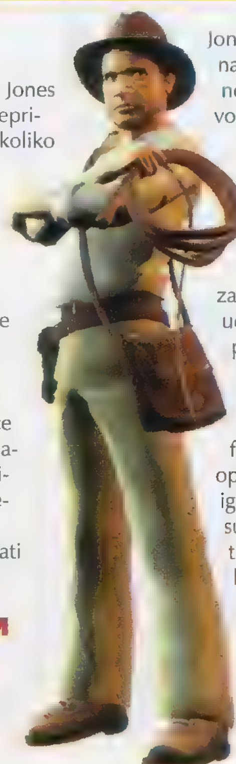
tko uspio sastaviti dotični stroj, čiji su dijelovi razbacani diljem svijeta, otvorio bi dimenzijska vrata ka astralnom planetu zvanom Aetherium. Što bi takvo otvaranje vrata značilo za onoga tko bi u njega dospio i koje bi moći pritom stekao, ne može ni zamisliti! Budući da nije na prljavim Rusima da kroje sudbinu svijeta, novostvorena CIA ovlastila je doktora Jonesa da za nju sastavi stroj ne bi li još jednom bezgrešni kapitalizam pobijedio sovjetsku nemoralnu komunističku prijetnju. Jasno, stari je vrag jedva dočekao da se opet baci u avanture ne bi li još jednom dokazao da je uistinu doktor za sve! *So far, so good*... Ali, pošto su godine proučavanja prašnjavih spisa bez ikakve tjelovježbe ostavile traga na Indyju, prvo mora obnoviti svoje akcijske talente. Igra upravo tako i počinje, u Grand kanjonu USA, što će i veteranima i pridošlicama u ovaj šanr dobro doći kao vježba i priprema za ono što slijedi.

POČETNIČKE GREŠKE

Ali sada već nastupaju i neki problemi. Dočim prvi put pokrenete Indyja, shvatit ćete da njime ne možete upravljati mišem, tj. da njegovo kontroliranje nije izvedeno u maniri novijih izdanaka ovog žanra poput Heretica2 i famoznog Drakana. A ne, *mouse looku* recite zbogom, Infernal Machine nas ponovno vraća u ukočene dane gospođice Lare. Baš kao i nedavno recenzirani Prince 3D, sustav kontrola Indijane Jonesa gotovo je identičan onome iz Tomb Raider trilogije... Znači, kursorima hodate i trčite, *altom* skačete a *controlom* pucate i komunicirate sa svjetom. Jest, riječ je o vrlo starinskom načinu igre koji neće nikoga obradovati. Ipak, na sve to čovjek bi se još i privikao da u igri nisu i sljedeće nebuloze. Kao prvo, trčanje se ne može *lockirati,* tj. želite li bježati, morate stalno držati *shift*, što već živcira jer je hod poprilično spor i trom, a doktoru treba podosta vremena da se okrene oko svoje osi. Nadalje, sve radi po načelu *tileova,* tj. točno proračunatih odnosa udaljenosti, što će reći da se malo dalji skokovi, uporaba biča i slične radnje mogu izvesti tek s određenih, pixel preciznih, pozicija. Usto, Indy nije ni dovoljno pametan da prilikom pentranja na ljestve automatski uvuče oružje, nego i to morate učiniti sami želite li uopće zakoračiti na prvu prečku.

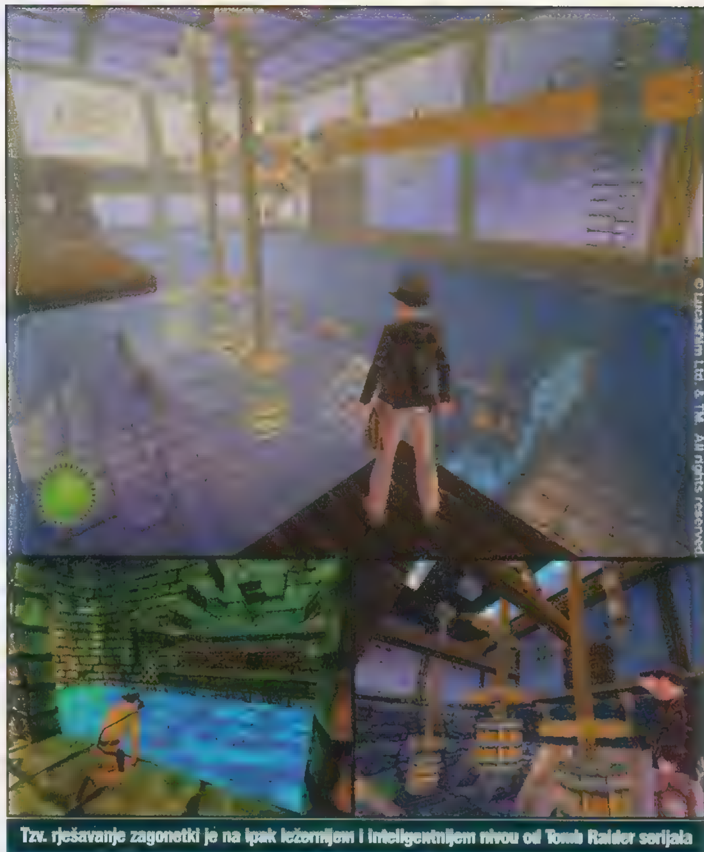
Ako se uspijete snaći s kontrolama, Infernal Machine bi mogla biti vrlo zabavna igra

Nadalje, famozno automatsko ciljanje ne funkcionira baš sjajno, Jones će uspješno naciljati neprijatelje udaljene tek nekoliko metara od njega. Sve one izvan tog dometa uporno će fulati i tako zaraditi brz, precizan i smrtonosan metak u glavu. Zamislite sad sve to u jednom kompleksnom i poligonima bogatom svijetu i doći ćete do zaključka da će igranje biti prilična gnjavaža. Ipak, ako se uspijete priviknuti, tj. zanemariti ove probleme, stvari će možda izgledati malo svjetlije.



JOJ ŠTO VOLIM BIČEVE!

Svijetlim trenucima svakako će pridonijeti jedinstveni Indiana Jones svijet zbog čega će većina i kupiti igru. Doista, tko se ne bi htio prošetati po gotovo filmskim lokacijama uživjevši se u romantičnu ulogu nabildanog arheologa? Ovdje ćete to moći! Uostalom, kako i ne bi kad je LucasArts izdavačka kuća odgovorna za neke od najboljih avantura uopće, a i matična je kompanija stvorila cijelu franšizu. Mjesta radnje su doista atmosferična, odmah prizivaju stara filmska sjećanja... Ruska opasnost lijepo se uklapa u igru, sa svom silom sovjetskih suvenira u obliku komunističkih baza okovanih ledom, kamiona, tenkova i ostalih vozila prepunih crvenih zvijezda. Tu je i lijepo iskarikirani engleski te čisti, *Votka moja, dobro je žganje*, ruski! Osim toga, i sva sila podzemnih



Tzv. rješavanje zagonetki je na ipak težornijem i inteligentnijem nivou od Tomb Raider serijala

BIČ

Kakav bi to Indy bio bez svog famoznog biča... Zaštitni znak cijele filmske trilogije doživljava svoju premijeru i u računalnom izdanju. Osim što njime tuče po plećima mrskih mu neprijatelja, Indy ga rabi i za preskakivanje većih udaljenosti. Mjesta na koja možete zakačiti bič su vrlo uočljiva, uglavnom su to kakve izbočine ili grede. No pazite, da bi Jones mogao zavitlati bič, potrebno je da bude na točno određenom mjestu... Iako ni ovaj trik, tj. puzanje po užadi, nije nešto potpuno novo, obradovat će većinu igrača, stoga volovsku žilu u ruke i uživajte! O sado-mazo mogućnostima ovog alata ipak ne bih na ovom mjestu.

Vjerni Indyev bič dobro dođe kao hladno oružje

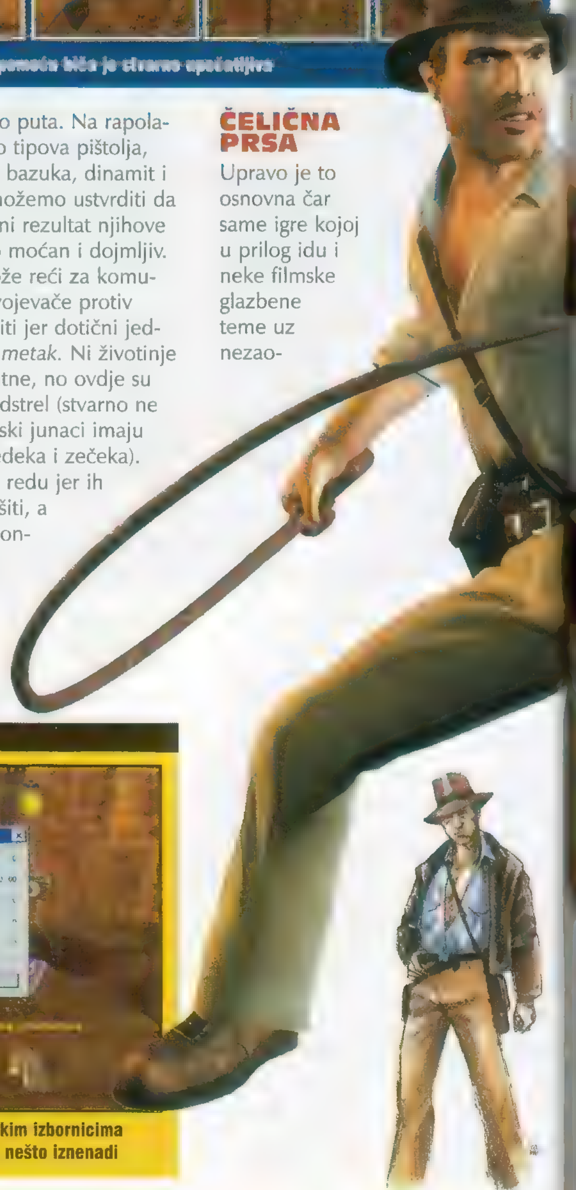
Animacija skoka pomoću biča je stvarno upečatljiva

Lara Croft bez zanosne stražnjice? Ovisi...

iskopina, zaboravljenih gradova, prašnjavih prolaza osvjetlanih mističnom svjetlošću dobro će uprizoriti pravu Indy atmosferu. No ako se malo zagrebe po površini, uviđa se da sve moguće zamke, spravice i poluge, ako im se oduzme Indiana Josnes štih, nisu nikakve nove, dosad neviđene tvorevine. Većina je toga već davno viđena, a i sam način njihova rješavanja dobro je poznat. Dakle, pokreni polugu A da bi otvorio prolaz B ili donesi predmet C da bi isključio zamku D. Ipak, autohtone Indy zezancije zaintrigirat će svakog igrača, a posebno valja napomenuti poznati bič koji Indyju, osim kao oružje, služi i za preskakanje većih udaljenosti. Dobro je i to što *puzzleovi* nisu preteški pa vas neće frustrirati kao primjerice oni na nekim nivoima Tomb Raidera 2. Od igračaka treba još svakako spomenuti zippo upaljač koji će dobro doći za neka tamnija područja, a koji, hvala Bogu, sadrži neograničenu količinu benzina. Naravno, u ovoj su igri baš kao i u njezinom prsatom ekvivalentu i neka vozila kojima se možete provozati. Valja izdvojiti maštoviti splav na napuhavanje pomoću kojeg ćete proći kroz brzake, pa zatim džip za malo motorne jurnjave i legendarna rudarska kolica koja su ovdje doslovce uskočila iz filma! Iako je vožnja neporecivo zabavna, moram vam reći da i ona, nažalost, pati od trajavih kontrola. Pokušajte se malo provozati u spomenutom čamcu i pritom izbrojite sve psovke koje ćete tom prigodom reći... Srećom, osim brojnih vozila, tu su još brojnija oružja koja su, opet, sva do jednoga već viđena nebrojeno puta. Na rapolaganju je nekoliko tipova pištolja, puška, mitraljez, bazuka, dinamit i sl,. a zahvalno možemo ustvrditi da je vizaulno-zvučni rezultat njihove uporabe prilično moćan i dojmljiv. To se pak ne može reći za komunističke i ine zavojevače protiv kojih ćete ih rabiti jer dotični jednostavno *idu na metak*. Ni životinje nisu preinteligentne, no ovdje su inako samo za odstrel (stvarno ne znam što ti akcijski junaci imaju protiv jadnih medeka i zečeka). To je možda i u redu jer ih se nije teško riješiti, a većina se stvari ionako temelji na avanturističnom istraživanju i otkrivanju novog.

ČELIČNA PRSA

Upravo je to osnovna čar same igre kojoj u prilog idu i neke filmske glazbene teme uz nezao-



SUČELJE

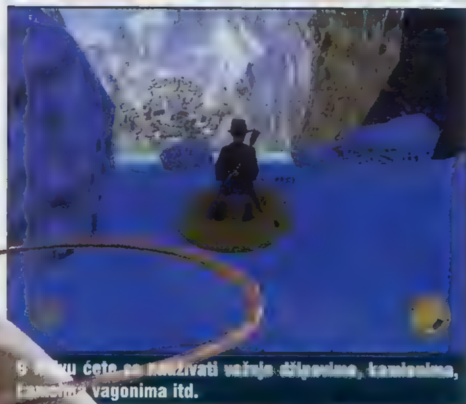
Jesmo li prevareni i je li ovdje riječ o još jednoj igri koja je izašla prije nego što je bila u cijelosti dovršena? U prilog takvoj tvrdnji svakako ide i sučelje u kojem namještate grafiku, podešavate tipke i slično. Ono je tek najobičniji Windows prozor koji iskoči posred 3D akcelerirane grafike i uspori sustav do neba! Prilikom podešavanja postavki kursor se kreće brzinom krepane kornjače uz iritirajuće trzakanje. Možete si stoga zamisliti kakva je muka podesiti tipke koje su od esencijalne vašnosti za igranje. Sramota, stvarno mi nije jasno kako si jedna razvikana kompanija poput LucasArtsa može dopustiti ovakav gaf! Možda će za opisani problem (i za mnoštvo drugih) pristići kakav patch, ali to me, iskreno govoreći, uopće nije briga jer je naš zadatak igračima uprizoriti igru onakvu kakva je kad dođe u trgovine... Uostalom, nisu svi blagoslovljeni Internet vezom da bi mogli samo tako updateirati svoju verziju.

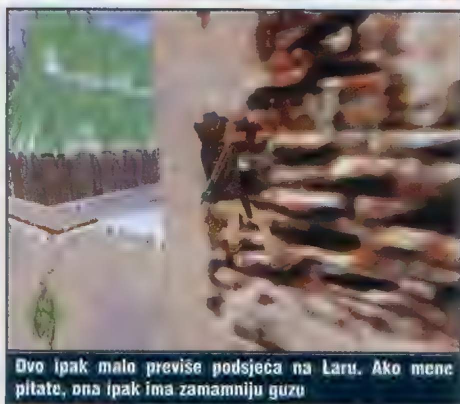


Mislio sam da smo s ovakvim anakronističkim izbornicima raskrstili prije 3 godine, ali čovjeka uvijek nešto iznenadi



Dr. Jones u još jednoj klasičnoj pozi


[illegible]ku ćete se [illegible]zivati [illegible], [illegible], [illegible] vagonima itd.


Ovo ipak malo previše podsjeća na Laru. Ako mene pitate, ona ipak ima zamamniju guzu

bilazne real time animacije. Zbog toga će pronalazak nekog blaga ili aktiviranje neke animacije pružiti dosta uzbuđenja. Sve je vrlo kvalitetno skriptirano i ukomponirano u igru. Ovdje se valja dotaći i nekih avanturističnih elemenata koji ipak nadilaze goreopisana povucipolugu-otvorivrata razmišljanja... To su ponajprije dovitljivi Indiyjevi komentari poput onih iz ostalih Luucasovih avantura. Nadalje, ponekad je potrebno prikupiti više od jednog predmeta da bi se nešto postiglo pa je i na taj način povećana zanimljivost cijele igre. Ipak, sve to neće biti dovoljno da ovu igru izdigne iz mora sličnih, nego se opet moramo vratiti na jednu jedinu stvar - Indiana Jones univerzum zbog kojeg će, siguran sam, mnoštvo ljudi nabaviti igru uopće se ne informiravši o njoj. Nemojte me krivo shvatiti, ne kažem da je Infernal Machine loša igra! Daleko od toga, dovoljno je zanimljiva da vas privuče duže vrijeme, no želim reći sljedeće:.da nije u pitanju dotični doktor arheologije, malo tko bi se za njom dvaput osvrnuo, svi bi se složili da je riječ o proizvodu koji spada, kako se ono popularno kaše, u zlatnu sredinu. Oni pak koji se nikako ne bi mogli navići na kontrole, srezali bi je u korjenu!



No, pošto živimo u svijetu franšiza i kako je ipak riječ o Indiani Jonesu, vjerujem da će Lucas Arts njegovom zaslugom pobrati dosta perja. Najviše žalim što nisu ispravljeni "dječji problemi" koji se vuku još od Tomba 1- da jesu, mogli smo dobiti uistinu izvrsnu igru. Autorima ne bi škodila ni za nijansu veća doza originalnosti (ne mislim samu na priču) – tada bi Indiana Jones malo više sličio sebi a ne Lari Croft bez grudnjaka. ◂

OCJENA

Ovo je mogla biti jedna od najboljih igara godine. No zbog nekih neoprostivih grešaka, ne izdiše se iz dosadne prosječnosti



DELTA FORCE 2

PREPORUKA MJESECA

Snajperom po Rusima!

Iako se u posljednje vrijeme ubrzano razvija taktičko-akcijski žanr, uvijek je bila i ostala samo jedna prava komando-ekstravaganca, Delta Force



Skidanje tipova snajperskom puškom udaljenih dva kilometra od vas zna podići atmosferu!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 64MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 128Mb, Matrox G400
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

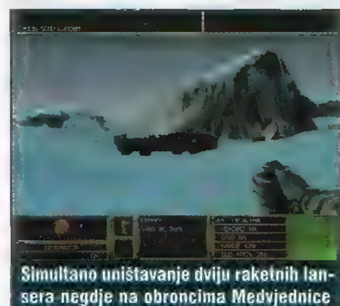
KAD je prije godinu dana Delta Force ugledao svjetlo ekrana, uvelike je promijenio dotad vladajući žanr pucačina iz prvoga lica pa ga čak i transformirao u nešto novo. Moglo bi se reći da smo tada prvi put mogli zaigrati jednu vojničku simulaciju, a da taj naziv nije bio nimalo pretenciozan dokazali su i mnogi drugi izdanci ovog igračkog pravca. Trenutačno najeksponiraniji svakako je Hidden And Dangerous koji je u sebi svojstvenoj maniri uspješno spojio tipične užitke jednog FPS-a s promišljenim taktiziranjem i tako konačno ustoličio ono što danas znamo pod pojmom RTT (real time tactics) igara . No DF1 je ipak bio više okrenut ka akciji pa je sadržavao dostatnu dozu jednostavnosti i čiste igrivosti koja mu je omogućila da u nekim krugovima dostigne gotovo kultni status, čemu je svakako pridonio i tada revolucionarni Voxel engine koji je do danas, u svom izvornom ili plagijatnom obliku, zaživio u mnogo inkarnacija. Kao što vidite, od njega se nije odustalo ni ovdje, a zbog njegove važnosti i brojnih proturječnosti, zaslužio je svoje mjesto na samom početku recenzije.

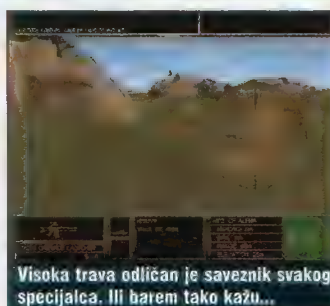
VOXELI NA DOPINGU

Svi koji su vidjeli slike iz Armored Fista 3 ili ga čak i zaigrali (opisan u prošlom Hackeru) odmah će uočiti sličnosti s ovom igrom. Nikakvo čudo jer i Delta Force 2 radi u potpuno istovjetnom engineu, Voxelu 32. Iako je o njemu bilo govora i prošli put, za one kojima još nije


Ovaj vlak treba minirati prije nego stignu u bazu


Oprezno s rib... ovaj, Herculesom!


Simultano uništavanje dviju raketnih lansera negdje na obroncima Medvjednice


Visoka trava odličan je saveznik svakog specijalca. Ili barem tako kažu...

jasno o čemu je riječ, evo ga opet. Dakle, DF2 svu svoju ljepotu reljefa (i samo reljefa) ima zahvaliti vokselima, tj. 3d pikselima kojima se bavi tek osnovni PC procesor, a nikako onaj s 3d kartice. Ovaj put, kako samo ime kaže, vokseli nas počašćuju 32- bitnom bojom (16.7 milijuna boja) i mnogostruko većom preciznošću tekstura, tj. grafičkih uzoraka koji se lijepe za teren. Osim tih mnogo glađih prijelaza boja, koji su itekako uočljivi, tu su i sjene, pa voda kroz koju se može roniti i visoka trava kroz koju se može šuljati. Sve u svemu, ovakav stupanj vjernosti repliciranja prirodnih krajobraza moguće je postići samo na taj način, nešto ovako lijepo dosad još nije viđeno ni u jednoj čisto vektorskoj igri. No, osnovni je problem s vokselima što ne omogućuju 3D ubrzanje ili, kako ćete vidjeti, barem to nisu činili do sada. Ipak, moglo bi se i bez ubrzanja da u igri nisu i nezaobilazni "normalni" 3d objekti koji zapravo najviše usporavaju cijelu igru. Štos je u tome da, iako su vokseli poprilično CPU gladni, ipak ne žderu toliko procesorske snage kao neakcelerirani 3D objekti. Ilustrirajmo to jednim primjerom; dok se šećete kroz kakav kompleksan krajolik bez ikakvih drugih objekata na njemu, razina FPS-a je na pristojnoj razini, ali kad se približite, primjerice, kakvoj bazi, vozilu, drvetu ili, nedaj bože, uđete u neku kuću, sve se drastično uspori. Lijek tome može biti tek neka 32-bitna kartica koja će akcelerirati upravo vektore te ih dodatno uljepšati zaglađivanjem i sjenčanjem. Znači, u igri su tek zvijeri poput G400, Atija, TNT-a i sličnih jer to na onim 16-bitnim (Voodo porodica) ne funkcionira. Stoga je svakom igraču prije odluke o kupnji igre najpametnije pogledati kako to šljaka u demou, pa ako je sporo i trzavo, najbolje se strpiti i nabaviti odgovarajući hardver. Što toplo preporučujem svima jer je ostatak igre na zavidnom nivou.

POKRETNE SLIČICE

Čini mi se da u posljednje vrijeme većina novinara koji se bave računalnim igrama, kako oni domaći, tako i strani, uporno previđa jedan element koji to ne zaslužuje. Da, mislim na uvodne špice, koje su u proteklih godinu-dvije postale toliko samorazumljive da ih svi uzimamo zdravo za gotovo. Iako nikad nisam bio veliki pobornik razbacivanja novaca na FMV igre, smatram da uvodne špice još uvijek daju onaj uvodni, atmosferični štih koji može igrača zainteresirati za igru. Ako su pak kvalitetne kao ova ovdje, uspjeh je zajamčen. Stvar je u tome da je špica iz Delta Forcea2, barem što se tehničke strane tiče, definitivno najbolje napravljena dosad na PC-u! Na prvi pogled podsjeća čak na MPG2 u svoj svojoj oštrini, full screen prikazu i glatkoći pokreta. Ipak, riječ je tek o Blink softverskom playeru koji do danas u ovako kvalitetnom obliku nisam imao prilike vidjeti. Dakle, svaka čast autorima Blinka koji zorno dokazuju da na području kompresije videaigra teče i dalje, a palac dolje AVI-ju, pa čak i Quick Timeu, koji ne mogu dostići ni polovicu ovdje ponuđene kvalitete


Ovakve scene još uvijek nije moguće postići renderiranim animacijama


Sve je u ovoj animaciji snimljeno digitalnom kamerom, a zatim prebačeno na PC


Iako je slika malo tamnija, pokušajte uočiti mnoštvo detalje i gotovo nikakvu zrnatost prikaza

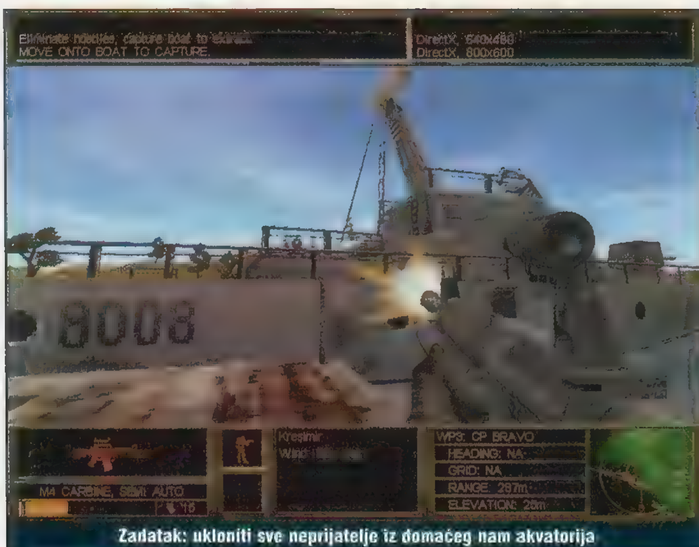

Ni uza svo mnoštvo videoinformacija, ne dolazi do nikakvih usporavanja ili uzoraka kompresije

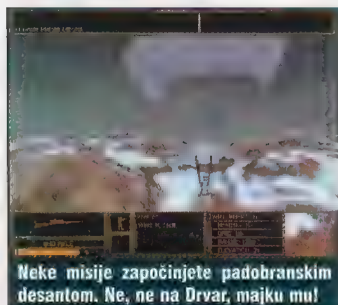

Kao iz kakvog full-budget filma

Ovako što ne postiže se vektorima!

1. GARDIJSKA

Kao i u prvom dijelu, sve se temelji na elitnoj komando-akciji SAS tipa koja se odvija na različitim svjetskim žarištima. Ovaj put u opticaju su svega dvije kampanje s po dvanaestak misija, no uz dodatnih dvadeset i nešto single play zanimacija, bit će dosta materijala i za najzagriženije solo igrače. Ovome svakako treba dodati i to da se misije, pa čak i one kampanjske, odvijaju na potpuno različitim geografskim područjima gdje se suzbijajući terorizam (nuklearni, biološki, vodoinstalaterski) seljakate iz države u državu. Stoga neće biti nimalo čudno što ćete nakon hladnog Antarktika namakati noge u toplome moru afričke obale, što, osim samorazumljivih antireumatskih blagodati, služi i razbijanju monotonije i stvaranju igračke raznovrsnosti. Osim toga, misije su mnogo teže


Zadatak: ukloniti sve neprijatelje iz domaćeg nam akvatorija


Neke misije započinjete padobranskim desantom. Ne, ne na Drvar, majku mu!


Naglasak na složenim 3D strukturama je prilično velik ali i procesorski zahtjevan

Borbe se odvijaju na kilometarskim udaljenostima!

nego one iz prvoga dijela, a pošto se status snima samo kad ih uspješno obavite, bit će dosta posla za sve jer je prosječno vrijeme odigravanja jedne oko 30 minuta. Odmah valja reći da su kampanje statične, ali su pojedinačni odjeljci dobro struktuirani pa to neće nimalo smetati. Bojište odiše upečatljivom živošću i sve je vrlo dojmljivo, a s obzirom na detalje poput padobranskih uletavanja u srce akcije, neprijateljskih nenadanih pojačanja, helikoptersko-tenkovskih aktivnosti i slično, ponekad će sve vući na dinamičan štih. Da biste pratili napetost akcije, morali su se potruditi i grafički dizajneri koji su ovaj put uistinu briljirali. Naime, neprijateljske baze, napuštene stanice, sela, rudnici i sl. toliko su vjerno i odlično ukomponirani u teren da to zadivljuje. Kao prvo, odnos veličina iliti popularno zvani scaling pogođen je do posljednjeg detalja, tako da će pentranje na visoke osmatračnice ili plinske tornjeve biti čisti užitak jer pogled koji odande puca kilometrima u daljinu je jednostavno fascinirajući, ponekad čak izaziva i želučane trnce uzrokovane visinskim strahom. Dakle, laku noć klaustrofobijo, dobar dan aerofobijo! Nadalje, objekti nisu tek bezveze nabacani, nego su brižno struktuirani i raspoređeni pa sve djeluje vrlo realno, poput kakvog ratnog dokumentarca ili filma. Zbog svega toga, misije su ispale vrlo maštovite i raznovrsne, od onih otvorenih, snajperskih pa do gotovo kvejkoidnih najurivanja po zatvorenim prostorima. Za uspješno ispunjavanje ciljeva, na raspoganju je kao i u prošlom dijelu pozamašan arsenal spravica smrti uz neke dobrodošle prinove. Osim primarnih oružja, tu je i ostatak bešteka jednog specijalca poput infra-red naočala, dalekozora, ručnih granata, dok su novost špijunske kamere i maskirna odjela. U podvodnim nadmudrivanjima dobro će doći i ronilačko odjelo te podvodni pištolj jer drugo oružje nije otporno na hrđu. Ipak, ni uz mnoštvo raznovrsnog oružja ni uz malo veći naglasak na borbi u zatvorenim područjima, nije se moglo izbjeći ono tako poznato snajpersko napucavanje koje je oduvijek bilo zaštitni znak Delta Forcea.

TIHA SMRT

Doista, uzročno-posljedični odnosi između vaših metaka i rasprskavanje glave udaljene tri kilometra uistinu mogu obradovati igrača i natjerati ga da se osjeća poput pravog komandolovca. Poseban je tek gušt kad čovjek shvati da neprijatelji drugačije padaju kad ih pogodite u tijelo (polako se ruše, grče se u mukama, puzaju po zemlji psujući vašeg dobavljača oružja na nekom samo njima razumljivom jeziku) ili kad ih stresete u glavu. Klin u glavu dovest će do trenutačnog smirivanja mrskih zavojevača koji neće stići ni zatvoriti oči prije sna. Osim toga, može ih se zaklati, izrešetati strojnicom, zapaliti i zadimiti, a o zvukovima koji prate te radnje nije potrebno ni govoriti jer su uistinu najbolji i najrealniji koje

LITTLE SHOP OF GUNS

Kao što je i red, Delta Force 2 obiluje svom silom oružja, bombi, mina i ostalih spravica, vrlo autentičnih. Naime, nisu to tek provizorne pucaljke iz dizajnerove mašte nego replike pravih. Osim što svako od oružja simulira stvarni domet, kut pada, količinu streljiva, popraćeno je i fantastičnim zvukom. Stoga je pucanje uistinu pravi užitak jer ne vjerujem da ovo možete iskušati kod kuće. Inače, svaka misija zahtjeva svoj specifični arsenal oružja koji vam je zadan po defaultu ali ga, ako želite, možete i promijeniti. Samo se nemojte onda meni doći žaliti i molećivo pitati zašto nikako ne možete prijeći misiju u rudniku sa snajperskom puškom. U odnosu na prvi dio, dodano je tek nekoliko pljuca, ponajprije ona podvodna i "sačmasta" varijanta M-četvorke. Nije mnogo, ali čovjeka veseli... Evo ih sada redom, i molim vas, imajte na umu koliko nam je vremena i truda trebalo da nagovorimo ovog tipa koji drži oružja da pozira za vaš omiljeni časopis. O tome koliko smo novca potrošili na mrzlu pivu neću ni govoriti...

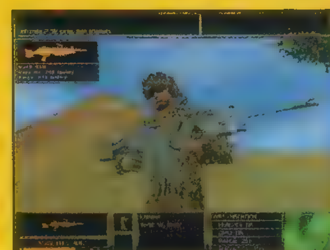

M4 jurisna puška s dodatkom bacača granata ili sačmaricom


Podvodna jurisna puška


Barret 50 snajperska puška


M40 snajperska puška

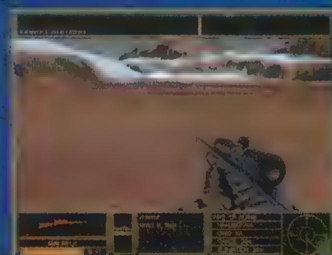

Heckler und Koch strojnica s prigušivačem


M249 SAW teški mitraljez

TURBO

Kako bi se igra malo ubrzala, autori su implementirali brzo i lagano isključenje voxelske detaljnosti koji se još zove i turbo. No, želi li itko igrati s takvom okrljaštenom grafikom, prosudite sami. Na slikama su dvije istovjetne pozicije s isključenom i uključenom turbo opcijom.











Slušaj, nemam ništa protiv tebe, al' rat je, znaš. Uostalom, ovo neće nimalo boljeti

sam ikada čuo! Štektanje strojnica, potmule ekplozije, vriskanje, ma čista fantazija - kažem vam! Uza sve te ljepote, kao ni prije, neće biti ni kapi krvi. No kao što rekoh, većinski dio sraza obavlja se iz daljine pa tako to i nije neki nedostatak. No da je i ima, ne vjerujem da bi itko imao vremena za razgledavanje sadržaja ruske lubanje jer je akcija DF2 stvarno frenetična, tako da se igrač stalno mora šuljati, skrivati, na brzinu zapucati i moliti boga da pritom ostane živ jer primljeni metak ili dva znače trenutačnu smrt! Skrivalačkim metodama, osim standardnog čučanja i puzanja, pridonijet će i već prije spomenuta visoka trava, a ni voda neće biti loš zaklon. Po noći će pak najbitnija biti tišina pa se očekuje i veća uporaba prigušivača. Ipak, trud se itekako isplati jer obavljanje krajnjih ciljeva, poput miniranja vlaka, rušenja helikoptera, uništavanja naftnih tankova pruža uistinu prekrasan vizualno-auditivni užitak. No, pošto je igra prilično teška, čovjek bi očekivao da će mu za ostvarivanje navedenih ljepota od pomoći biti i braća po oružju za koju se, nažalost, opet ispostavilo da nisu pametnija od prosječnih kućnih šlapa. Stvar je u tome da se suborci slijepo drže zacrtanih ruta i waypointova pa ako malo odmaknete od glavnog puta, može se dogoditi da izgubite kontakt s njima, što će najvjerojatnije rezultirati njihovim masovnim stradavanjem. Tome se pokušalo doskočiti taktičkom kartom na kojoj je, uz pregled opće situacije, omogućena i kakva-takva kontrola nad ostalim komandosima. No neka se nitko ne veseli unaprijed - navedena koordinacija ograničena je tek na promjenu waypointova i rudimentarne čekaj me ili štiti me zapovijedi. Možda je tako i bolje jer da se otišlo predaleko s taktiziranjem i sve se dodatno zakompliciralo, vjerojatno bi se uništila ona iskonska čar samotnog lovca-ubojice koja krasi ovu igru. Suborce stoga možete shvatiti tek kao dobrodošlu pomoć,uvijek se morate oslanjati na svoju pamet i lukavost. Da vam je nikada neće biti previše, shvatit ćete prilično brzo, kad smrt započne svoju mrtvačku košnju iz dubina mraka, neizvjesne magle, zaogrnuta u snježni plašt ili skrivena rominjanjem kiše. Osim frustrirajućeg efekta, sve će to izoštriti vaša čula, napeti reflekse i zagolicati mozak te vas na najbolji mogući način pripremiti na Novavorldovu multyplayer feštu. Već sada njihov server podržava do pedeset igrača odjednom, a kako će to izgledati u sprezi s integriranim borbenim sustavom kojeg smo se dotakli u prošlom broju, tek ćemo vidjeti. Sve u svemu, Delta Force 2 je, za mene, još uvijek najnapetije i najbolje komando-iskustvo na PC-u, a to što je na akciji možda prevelik naglasak nadomješteno je odličnim level designeom, realnošću i težinom. Stoga ako imate dovoljno jaku zvijer da se uhvati u koštac sa svom silom vektora i voxela, ovu igru nikako ne smijete propustiti. ◂

ALTERNATIVNO

DELTA FORCE 1
Odličan izvornik, kao saliven za one s malo slabijim hardverom.

HIDDEN AND DANGEROUS
Taktička akcija iz drugog svjestkog rata s većim naglaskom na taktici.

RAINBOW SIX
Ako vam je razmišljanje milije od akcije i uporan ste tip, onda je ovo za vas.

OCJENA

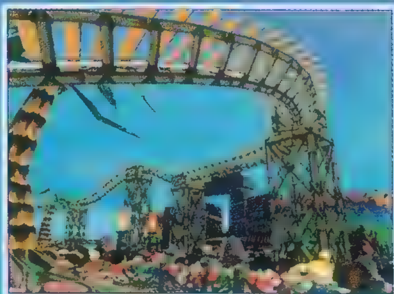
Iako se previše ne razlikuje od izvornika, zbog svoje famozne grafike i cjelokupnog komando--dojma zaslužuje ovako visoku ocjenu.

90 %

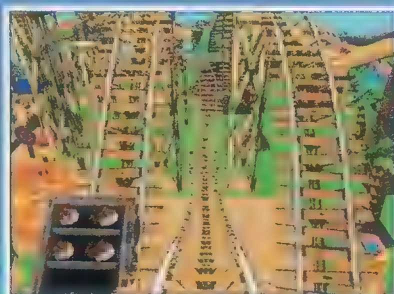
SIM THEME PARK

I tako se priča najljepša priča

Duboki uzdah. Krasno izgleda. Zabavno je. Nema krvi. Nije kao Ivica i Marica (u bajci vještica pogine).









Novi Theme Park krasi prekrasna grafika i mogućnost da se izravno provozate svojim rollercoasterom.

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Bullfrog
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P200 MMX, 32 MB
NAŠA PREPORUKA	PII 333, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

RANO je jutro. Prirodne nepogode pogađaju naše ceste, vjetrovi šibaju Jadransku obalu, a što ja radim. Sjedim na toplom uz šalicu vruće kave i uživam. Kao i Proustu, asocijacije vraćaju filmove mog djetinjstva. Prije mnogo godina išao sam u cirkus. I da iskreno kažem, nije bilo ono što sam očekivao. Nakon toga sam gledao na TV-u tematske parkove i nisam mogao vjerovati da je to stvarno.

Nakon crno - bijelog filma koji je prozujao mojim mislima posvetio sam se ispijanju posljednjih kapi kave. I opet je sve tonulo u neku pospanost. I onda su se počele događati čudne stvari. Kao iz bajke, kao iz najluđih dječačkih snova, dobio sam mogućnost ostvarenja jedne želje. Tko mi je to omogućio, ne znam. Ali svi znamo kakav je to osjećaj kad nešto znamo, ali ne možemo odrediti kako to znamo. I što će čovjek poželjeti više nego svoj tematski park (ma kakvi novci, brzi auti i zgodne žene, uostalom devalvacija se očekuje nakon Nove Godine, ferrari nije kao nekad, a Sandra Bullock je zauzeta ovaj vikend).

KAD SE ŽELJA OSTVARILA

I tako me moja želja dovela na čarobno mjesto. Najednom se začuo dubok glas: Dat ću ti pomoćnika da te vodi i savjetuje. Pa dobro, nek' ti bude, rekoh, ali gdje je taj tematski park? Najednom iskoči mali pomoćnik nalik na križanca između mrava i bombe (!): Dana su ti četiri otoka u


Strava u ulici Brijestova na moj način


Početni izbornik gdje birate kojim putem ćete krenuti


Da igra nije za djecu, pokazuju grafovi gdje pratite kretanje rasta i pada kapitala

moru, na tebi je da od njih izgradiš uspješne parkove. Izgradim? Pa nisam mislio graditi parkove, htio sam samo dobiti već gotov park.

Nisi bio dovoljno precizan. Super, dobro nego, daj mi onda ovaj otok gdje se ću napraviti tematski park posvećen budućnosti. Taj još nije dotupan. Svaki park otključavaju zlatni ključevi. Ja ću ti darovati jedan pa možeš odabradti između prahistorjskog svijeta i Noći vještica. Za svijet budućnosti treba ti 5 zlatnih ključeva.

Super, a što je s ovim četvrtim i kako da uopće dođem do ključeva i koliko je to karatno zlato? upitah. Za posljednji ti trebaju 3 ključa. Ključeve dobivaš tako da sakupiš zlatne ulaznice, a što se tiče zlata, imamo samo 24- karatno.

Izmučen svim tim ograničenjima vlastite želje, rekoh nek' ga voda nosi i neka me pusti u prahistorijski park. I tako i bi. I vrata se otvoriše i vidjeh - ništa. Na tebi je da sve izgradiš od nule, da park pretvoriš u veliko zabavište i privučeš mnogo djece i odraslih posjetitelja koji će biti sretni i ostavljati svoj novac u parku. Zlatne karte ćeš dobivati kad dovedeš mnogo ljudi u svoj park ili kad zaradiš 15 000 $ na godinu ili kad izgradiš sve vožnje i usputne zabave. Ufff, a vožnje moram sam zidati ili...? Ne, bit ćeš na platformi iznad parka koju posjetitelji neće vidjeti i s tog mjesta davati naloge za gradnju i razmještati svoje zaposlenike. Gledam ih iz zraka, kažeš? A mogu li bacati kakve uroke ili prirodne nepogode? upitah veselo. Nemoj biti lud, ovo je miran svijet, ali možeš dizati svoje zaposlenike i prenositi ih nevidljivom rukom bilo gdje u parku. Pa možda ovo i neće biti tako loše. Dobro, idemo graditi.


Upošljavanje stručnog kadra među čistačima?!

NA KOJEM SVIJETU POČETI?

Kako vas broj ključeva na početku priječi da počnete graditi vaš park gdje hoćete, preporučujem prahistorijski park. Osim što je publika voljna doći u taj park, mnoge građevine imaju najviše smisla u njem. Ima i najbolju vidljivost, a zasigurno je i jedan od najmaštovitijih.


Glupi pogled velikog biljoždera na ulazu u park


Veliki majmun kojeg djeca obožavaju

Theme Park otvara novi svijet mašte

DODAJ TU CIGLU

I tako je avantura počela. Hm, kakva je to strelica? upitah. Pomoću te strelice upravljaš svime u parku. Na lijevoj strani nalazi se kompunikacijski uređaj gdje možeš sve provjeriti. Tuda ću ti slati najvažnije obavijesti - reče meni moj križanac mrava i bombe. Uz vjernog pomoćnika gradnja je uskoro počela. Dok su vrata parka još bila zatvorena, počela je užurbana gradnja. Prvo sam odmah pokraj ulaznih vrata stavio gumenog dinosaura po čijem se trbuhu moglo dobro skakati. Svaka zgrada mora biti povezana stazom. Poveži ulaz i stazu i tako stvori red za čekanje, a na izlazu nastavi stazu dalje. Dobro, sređeno. Sad treba razmišljati poput djece. Siđem s jedne vožnje i što onda. Pa normalno, hoću na drugu. Odmah malo dalje od izlaza postavio sam još jednu atrakciju. Da dječica ostanu sita, mogao bih sagraditi nekakav štand s hranom. O hamburgeri! Odlično. Sad su siti, evo još i nešto za utažiti žeđ. Ali kakva je zarada na tome? Razmišljajući o tome, sjetio sam se čevapa i sve one masti pa sam naredio da se u hamburgere stavlja više masti, jeftinije je, a malo sam podigao i cijenu (samo za dolar).U pića sam stavio više leda, a manje tekućine. Ha, ha, evo ti sad Gates, tko bolje zna iznuđivati novac?!

I tako, ponesen uspijehom zaključio sam da je vrijeme da pustim unutra dječicu koja su se željno gurala ispred ulaza. Vrata su se otvorila i gomila dječurlije je radosno poletjela unutra. Oprosti što smetam dok uživaš u svojih pet minuta, ali moraš uposliti ljude koji će se brinuti o parku, čistače, osiguranje, mehaničare, znanstvenike...

A, joj, samo da nisu skupi. I krenuo sam i u taj pothvat. Zaposlio sam neke jeftine debele mehaničare, nekoliko znanstvenika, sagradio im kućicu u kojoj se mogu odmarati i skloniti od kiše i bili su sretni. I kako je vrijeme prolazilo, park je rastao jer su moji znanstvenici izumili gomilu novih stvari. I ja sam dobio priliku da se igram sam svog majstora i izgradim vlak smrti. Par stupova, jednog povisim, drugog snizim, stavim oštar zaokret i to je to. Hm.. nadam se da se stvarno nalazim u bajci jer ako se dječica tu provozaju u pravom svijetu, G sila će im bubrege istrgnuti. Prvi pokus, sve radi kako treba. Odlično.

U međuvremenu sam otkrio da se mogu provozati u svim svojim atrakcijama. Mogao sam se

KIM Computers

Smetarina 12, 10000 Zagreb, tel./fax 01/3886-473
RADNO VRIJEME PON - PET 08 - 19 h
opširniji katalog proizvoda sa slikama i specifikacijama
http://kim.inet.hr

MATIČNE PLOČE

ASUS MEL-B Intel LX, SLOT 370 AT	683.80
ASUS MEL-C 440 LX SOKET 370 ATX	763.87
ASUS MES-VM FSB100, SBL, VGA SK.370	854.75
ASUS P2-99 Intel ZX FSB 100/66	917.72
ASUS P2B-S 440BX AGP UWS-2 ATX	3194.04
ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1345.09
ASUS P5A 1MB p.1	710.79
FIC KA-6100 100MHz + Yamaha SB	678.84
IWILL BD-100Plus Intel BX AGP ATX	1151.33
LUCKY STAR 6ABX2V Apus Intel BX sl.1	796.26
LUCKY STAR MZX1 vga 8MB + SB	1070.68
LUCKY STAR VIA BX PRO AT	589.33
MSI i810, M-ATX, VGA,SB, DC100	1039.90
MSI K7 (slot A) Irongate, ATX	1675 29
MSI PII VIA ATX	896.47
MSI PII/III BX Intel, ATX	1015.99
MSI PII/III Via, ATX	896.47
MSI S370 LX Intel, SB ES1373 ATX	848.65
MSI S7, ALI Aladdin-V, ATX	657.41
PENTIUM I MVP3 100 MHz AGP AT	602.81
PENTIUM II PC100 + Zvučna kartica	570.35
PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	873.70
PII VIA Appolo Pro 500Mz, PGA 370	600 78
SOYO 5EHM PENTIUM I, AMD 100 MHz AGP	719.43
SOYO PII 6BA+ BX Intel fsb/100MHz	1004.24

PROCESORI

INTEL PENTIUM III 550 KATMAI 512KbC	3845.00
INTEL PENTIUM III 533MHz bus133MHz	3648.28
INTEL PENTIUM III 500 KATMAI 512KbC	2464.93
INTEL PENTIUM III 450 KATMAI 512KbC	2117.29
INTEL PENTIUM II 466 A PGA CELERON 128KbC	968.52
INTEL PENTIUM II 400 DESHUTES 512KbC	1424.18
INTEL PENTIUM II 400 A CELERON 128KbC PGA	696.79
INTEL PENTIUM II 400 A CELERON 128Kbc	780.63
INTEL PENTIUM II 366 A CELERON 128KbC PGA	521.92
INTEL PENTIUM II 350 DESHUES 512Kbc	1395 68
INTEL PENTIUM I 233 MMX	431.71
INTEL PENTIUM I 166	435.25
INTEL Celeron A 433 MHz, 128KbC Slot 370	715.62
AMD K7 - 500 Athlon	2367.49
AMD K6 III 400 3D NOW	1099.99
AMD K6 II 475 3D NOW	950.19
AMD K6 II 450 3D NOW	668.27
AMD K6 II 400 3D NOW	500.26
AMD K6 II 380 3D NOW	479.02
AMD K6 II 350 3D NOW	496.09
AMD K6 II 333 3D NOW	439.91
AMD K6 II 300, fsb 66 MHz	416.45
AMD K6 II 266 3D NOW	354.64

HARD DISKOVI

WESTERN DIGITAL 13.1 Gb UltraATA/66	1444.86
WESTERN DIGITAL 10.1 Gb UltraATA/66	1299.41
WESTERN DIGITAL 8.4 Gb UltraATA/66	1270.31
WESTERN DIGITAL 6.4 Gb UltraATA/66	1062.80
WESTERN DIGITAL 4.3 Gb UltraATA/66	1018.19
WD EXPERT 9.1 GB 7200rpm UATA/66	1444.86
MAXTOR 20 GB 7200 okr/min	2247.09
MAXTOR 17.2Gb	1650.77
MAXTOR 13.5Gb	1323.78
MAXTOR 10 GB 7200 okr/min	1274.18
IBM 15.2 Gb 5400rpm DJNA-351520 ATA/66	1323.65
IBM 13 Gb 7200rpm DJNA-371350 ATA/66	1406.08

RADNA MEMORIJA

PC100 128 MB -8ns	1769.75
PC100 128Mb 133MHz	2198.92
PC100 32MB -8ns	466.00
PC100 64 MB -8ns	927.23

CD ROMOVI - DVD ROMOVI

CD ROM 32X TEAC UDMA/33 512Kbc	427.37
CD ROM 40X ASUS UDMA/33 512kbCache CD-SPEED	476.85
CD ROM 50X ASUS UDMA/33 512 KbC	593.82
DVD Dxr3 MPEG dekoder kartica Bulk	847.20
DVD ROM KIT CREATIVE 6X DVD ROM + Dxr3 CARD	2027.71
DVD ROM NEC 8X ATAPI, UDMA/33 DV5500	961.09
DVD ROM TOSHIBA 6x32x SDM1212 256KbC	845.75

CD R - CD RW SNIMAČI

CD R TEAC 6X/24X CD-R56S scsi	2060.38
CD RW IOMEGA Zip CD atapi 4x4x24x	2300.00
CD RW RICOH 4/4/20 Atapi OEM	1664.89
CD RW RICOH 7060b ATAPI 6/4/24 bulk	2045.06

PRINTERI

CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E	760.46
CANON BJC 4650 A3 720X360dpi sa BC-21E	2687.22
CANON BJC-1000, color (sa BC-05)	571 32
EPSON STYLUS COLOR 460 720dpi 4str/min	1074.58
EPSON STYLUS COLOR 660 1440dpi 5str/min	1450.76
EPSON STYLUS PHOTO 750	2412.56
HP 1100 Laser 600dpi 8str/min A4	3493.00
HP 610C InkJet Color 600dpi A4	855 61
HP 710C Ink Jet Color 600dpi 5s/m	1259.18
SCANER ARTEC 12E Plus, A4 36bit, 600x1200	647 80
SCANER ARTEC 12S 36bit, 600X1200 SCSI	1295.61
SCANER GENIUS Vivid Pro II, 1200dpi A4 skener, USB	831.27

KUĆIŠTA

JNC MINI TOWER AT JNC-M16	137.83
JNC SUPER MIDI TOWER ATX JNC-SM16C(A)-H	203.97
JNC VELIKI TOWER ATX JNC-BT16(A)	368.89

TIPKOVNICE

CHERRY G83 LCNSL AT	168 93
CHERRY G83 LRNSL PS/2	168 93
CHICONY HR AT	60.80
CHICONY HR ERGONOMSKA PS/2	151.74
CHICONY HR PS/2	56 96
CHICONY MULTIMEDIJALNA AT HOT KEY	129 63
CHICONY MULTIMEDIJALNA PS2	93 33
KEYTRONIC KT-2001 ERGO PS/2	276 42
KEYTRONIC KT-800 AT/ PS/2	124.44

MIŠEVI

Genius

Logitech

A-4 TECH WIN EASY 4D DUAL WHEEL 520dpi BOX	100 59
GENIUS EASY MOUSE +	45.23
GENIUS NET MOUSE PRO	75.04
GENIUS NET SCROLL (PS2 ili AT)	89.57
GENIUS NEW EASY	36.04
GENIUS NEW EASY PS2	31 29
GENIUS NEW SCROLL	113 15
LOGITECH DEXXA 2 PS/2	38 18
LOGITECH DEXXA 2 button, PS/2	44 59
LOGITECH FIRST MOUSE PS/2	114.07
LOGITECH FIRST MOUSE, serijski	114.07
MICROSOFT INTELLI PS/2 v.1.1a OEM	195 81
MICROSOFT v.2.1 AT / PS2 OEM	114.07

MONITORI

Belinea

BELINEA 15" 2010 1280x768 0,28mm MPRII	1343.85
BELINEA City Line 17" 3010 1280*1024	2098.87
BELINEA City Line 17" 3040 1600x1200 LR,NI	2554.73
BELINEA Cont.Line 17" 3070 Diamondtron CRT	3286.01
BELINEA Cont.Line 19" 6020 1600x1200 0,26	3694.39
SONY 17" CPD-200EST	3406 96
SONY 19" CPD-420GS	6461.13

ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI

CREATIVE

Genius

32 bit PCI EXCEL 3D WIN98	116 96
CREATIVE LABS LIVE VALUE	566 83
CREATIVE LABS PCI 128	229.43
CREATIVE LABS PCI 512	535.34
GENIUS SOUND MAKER 128XG	136 05
ZVUČNICI Creative SoundWorks CSW100	680 53
ZVUČNICI GENIUS SP306A 75W	72.49
ZVUČNICI GENIUS SP710 120W	136.03

MODEMI

GVC FAX/VOICE V.90 externi FLASH ROM	580 33
GVC FAX/VOICE V.90 interni FLASH ROM	463.36
INTERNI 56k - V.90 MOTOROLA, voice PCI	290 36
US ROBOTICS 56K V.90 externi	912.57
US ROBOTICS PCI V.90 interni 2974	528.33

GRAFIČKE KARTICE

ASUS RIVA TNT AGP V3400 16Mb	818.75
ASUS RIVA TNT AGP V3400 16MB TVR	1084.17
ASUS RIVA TNT2 16MB SGRAM	1070.68
ASUS RIVA TNT2 32MB SGRAM	1484.55
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 32MB SGRAM	1214.64
ASUS RIVA TNT2 TVR + 3D NAOČALE	1934.42
ASUS RIVA TNT2 TVR 32MB	1826.45
ASUS RIVA TNT2 ULTRA + 3D NAOČALE	2285.31
ASUS VOODOO3 3000 16MB AGP	1223 63
ATI All-In-Wonder 128 16Mb AGP	1934.42
EXCEL RIVA TNT 16Mb SDRAM	548.83
MATROX G400 16Mb SGRAM 300MHz	1248.55
MATROX G400 32Mb SGRAM 300MHz	1825.13
MATROX G400 DUALHEAD 32Mb 300MHz	1930.80
MATROX G400 MAX DUALHEAD 360MHz	3093.12
nVIDIA RIVA TNT 2 32Mb	1248.41
S3 3D 4Mb sgram 2X AGP	245.45
S3 Savage 3D AGP, 8MB TV out	391.18
S3 SAVAGE 4 AGP 32MB	827.19
STB VOODOO 3 2000 AGP 16Mb OEM	1037.45
STB VOODOO 3 2000 PCI 16Mb OEM	1055.67
STB VOODOO 3 3000 16Mb TV-out OEM	1344.83
VOODOO Banshee 2D/3D AGP 16MB	619.14

OSTALO

HEWLETT PACKARD

CD PIŠI-BRIŠI MEDIJ 640MB 74 min	49.06
CD-R MEDIJ 640Mb 74 min BOX Silver/Blue	12.00
DIGITAL CAMERA JENOPTIK JD12 1024x768 1/3"CCD	1165.15
DIGITAL CAMERA RICOH RDC-4200 3X ZOOM	4825.96
FLOPPY DISK 1,44MB 3,5" (NEC, SAMSUNG, TEAC)	117.38
IOMEGA ZIP DRIVE EXTERNI Paralelni port	944.61
IOMEGA ZIP DRIVE Interni ATAPI	730.02
MIKROFON GENIUS	23 85
PODLOŽAK ZA MIŠ	14.52
SONY PLAYSTATION KONZOLA	999.00
ASUS MEL-C 440 LX SOKET 370 ATX	738.24
ASUS MES-VM FSB100, SBL, VGA SK.370	826.06
ASUS P2-99 Intel ZX FSB 100/66	886.93
ASUS P2B 440 BX Intel ATX fsb/100MHz	1086.92
ASUS P2B-S 440BX AGP UWS-2 ATX	3086.86
ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1299 96
FIC KA-6100 100MHz + Yamaha SB	678.84
IWILL BD-100Plus Intel BX AGP ATX	1151.33
LUCKY STAR VIA BX PRO AT	569.55
MSI i810, M-ATX, VGA,SB, DC100	1036.10
MSI K7 (slot A) Irongate, ATX	1655.38
MSI PII/III BX Intel, ATX	1012.29
MSI PII/III Via, ATX	893.19
MSI S370 LX Intel, ATX	666.92
MSI S370 LX Intel, SB ES1373 ATX	845.56
MSI S7, ALI Aladdin-V, ATX	655.01
PENTIUM I MVP3 100 MHz AGP AT	581.09
PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	943.69
SOYO ZX PII/III Slot 1 ATX	767.63

VOLAN





Logitech DEXXA WHEEL 98
PC volan sa pedalama
analogni

samo **399,00 Kn**

PRINTER

Canon

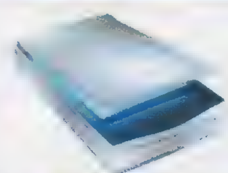


CANON BJC-2000
ink jet color printer
720x360dpi
5 str/min

samo **794,80 Kn**

SCANERI

Genius

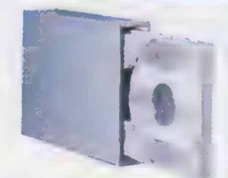


SCANER GENIUS
1200x600 dpi A4
36 bita

samo
USB **770,00 Kn**
PARALEL **657,00 Kn**

CD RW UREĐAJI

RICOH



rewritable
ATAPI
7040 4/4/20
7060 6/4/24

samo
4X4X20 **1660,00 Kn**
6X4X24 **2042,00 Kn**

POWER

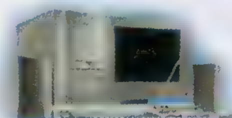
INTEL P-III 450MHz
MATIČNA PLOČA MSI P-III BX
HARD DISK IBM 13,5Gb
7200rpm
RADNA MEMORIJA
PC-100 64Mb
GRAFIČKA KARTICA
RIVA TNT2 16Mb
ZVUČNA KARTICA SB
CREATIVE PCI128
DVD PIONEER 6x32x
MONITOR 15" BELINEA



samo **9156,00 Kn**

HOME

INTEL CELERON 400A 128KbC
MATIČNA PLOČA MSI i810
TVRDI DISK 6,4 Gb
RADNA MEMORIJA PC-100 32Mb
GRAFIČKA KARTICA 4Mb AGP
ZVUČNA KARTICA + ZVUČNICI
CD ROM NEC 40X Udma
MIDI TOWRE ATX 230W
MONITOR 15" BELINEA



samo **5743,99 Kn**

OFFICE

INTEL CELERON 433A 128KbC
MATIČNA PLOČA Xcel 2000
TVRDI DISK 6,4 Gb UATA/66
RADNA MEmORIJA PC-100 32Mb
GRAFIČKA KARTICA 8Mb AGP
ZVUČNA KARTICA + ZVUČNICI
CD ROM NEC 40X Udma/33
MREŽNA KARTICA 10/100
MODEM PCI v.90 56K
MONITOR 15" BELINEA 2010



samo **5673,00 Kn**

Y2K COMPATIBLE

Sva računala sadrže kvalitetnu tipkovinicu, miš. podložak, te s[illegible] potrebne kablove! MasterCard krediti 6-12-24 mj. DOSTAVA [illegible] CIJELU HRVATSKU. **U SVE CIJENE JE UKLJUČEN PDV!**


Sličnu spravicu možete vidjeti u Gardalandu, samo što je ovdje ta spravica veliki skelet


Gradnja i ispkušavanje vlaka smrti, volim kad vrište


Ulazak u zemlju čuda

provozati u velikoj ptici koja je letjela iznad moga parka i pokazivala mladeži kako sam ja uspješan poslovni čovjek. Ili pak malo skakati po trbuhu gumenog dinosaura.

Kako sam postajao sve uspješniji, stizale su i zlatne karte - pomoću njih sam dobivao ključeve i mogao sam kupovati tajne atrakcije koje moji znanstvenici ne bi mogli izumiti. Ali uza svu tu navalu novih atrakcija, morao sam paziti i na stare. Često se moj pomoćnik zabrinjavao da su neke već dotrajale i da ih hitno trebamo popraviti. Ali neke su se pokvarile same od sebe, kao Crazy Ape. Glupi majmun, morao sam debelog Boba prebaciti s druge strane parka gdje je bio u ophodnji da ga popravi. Da Bobu olakšam posao, zaposlio sam i mladog, brzog i mršavog Dylana da sredi stvar. Još nešto me počelo zabrinjavati - huligani koji su djeci bušili balone i bacali smrdljive bombe po parku. Uveo sam oštre mjere, unajmio maksimalan broj čuvara te postavio gomilu nadzornih kamera ne bih li što bolje pazio na svoj park. Ali onda me savijest počela peći. Neke mazim, a neke ne. Vidio sam da se novac skuplja u velikim količinama pa sam odriješio kesu i istresao novac da se moji zaposlenici doškoluju, tj. poslao sam ih na usavršavanje. Oni su mi bili zahvalni, nikad nisu štrajkali, a ja sam postupao dobro prema njima.

NOVE PUSTOLOVINE

Odlučio sam prerezati pupčanu vrpcu s mojim prvim parkom. Vrijeme je za nove pobjede. Pozvao sam pomoćnika da me prebaci u novi park, da vidim kako je ondje. Imam samo dva ključa, zato sam izabrao Noć vještica. Kiša je padala, vjetar je zavijao, pustopoljina je zjapila. Još jedan početak, još jedan park. Ali sada je išlo lakše. Sve je bilo slično. Ne dizajnom, nego koncepcijom. Priušti ljudima zabavu, nahrani ih, malo ih prestraši u dvorcu duhova unajmivši vampire i nakaze da šeću parkom i zabavljuju ljude. To nije bilo teško. Sve je ostalo isto. Odmah na početku stavio sam mnogo šećera u sladolede, tako da ljudi postanu hiperaktivni, da se što više voze i trčkaraju uokolo, podvalio sam im malo više leda u piće i otvorio park. Sve se događalo po planu i stizale su zlatne karte. Kad se park proširio i kad su početne cijene ulaznica od 20$ narasle na 100$, znao sam da moram reći zbogom. Četiri ključa u rukama i prelazim u zemlju čudesa.

Mislio sam da će opet upaliti stari koncept varanja na sitno. Ali nakon otvaranja, ljudi baš i nisu bili oduševljeni. Moj mali pomoćnik koji me već iritirao rekao mi je da sagradim još neku atrakciju, ali nije vidio da sam ih ja sve postavio. Sada sam bio ljut. Jurio sam prema bankrotu, ljudi nisu dolazili. Zamolio sam onoga koji mi je darovao ispunjenje želje da ovaj park počnem graditi iz početka. Želja mi je bila uslišena i opet se pokazao prazan prostor gdje bi moj park snova trebao stajati. Ovaj put išao sam pametnije. Nisam na početku sve nagurao čekajući veliku zaradu, nego sam se prisjetio svojih korjena i pomalo nadogađivao. Naučio sam lekciju iz skromnosti.

Ponovno sam morao privući ljude na nove načine, nisu više palile stare fore. Spustio sam cijenu ulaznica, osnovne atrakcije su stvorene na početku parka, a zabavljeći su trčkarali svuda. Ovaj put ni zlatne karte nisu dolazile tako brzo, a posebne, tajne atrakcije više se nisu mogle nabaviti za jednu bijednu kartu. Moralo se dobro promisliti kako najbolje iskoristiti svaki komadić parka. Kako je park rastao, tako sam kupovao sve više zemlje, i opet su se novci gomilali. Na kraju je pao i taj posljednji ključ. Smiješak na usnama, pet zlatnih ključeva u rukama i konačno je i posljednji otok bio moj.

Malog pomoćnika sam prizvao da me odvede na moj cilj. I dok sam kružio oko četvrtog otoka koji je ležao u moru.... biip, biiip......Molim, što, tko, gdje?!!? Što li se, dovraga, događa? San? Šalice kave je bila prazna, a s dva bipa moje je računalo javljalo da ulazi u stand by mod. Hm, možda bi bilo zgodno imati jednu želju. Ali što bi zaželio onaj koji ima sve? Baš u tom trenutku su se vrata počela otvarati i ona se vratila doma. Pa zar ne snimaš film ovaj vikend? pitao sam Sandru. Vidio sam da je umorna i gladna od puta. Daj, molim te, nazovi banku i reci da s mog računa prenesu milijun dolara u Greenpeace fond dok ja dovezem auto iz garaže pa možemo na večeru - rekao sam joj uzimajći ključeve svog novog Ferrarija. ◀

DA NOVCI POČNU DOLAZITI

Nemojte sve atrakcije nabiti jednu na drugu. Ostavite slobodan prostor za šetalište, stavite koji štand s hranom ili pićem. Ni slučajno nemojte iza izlaza s jedne atrakcije staviti ulaz u drugu bez mogućnosti skretanja jer tako nećete ništa zaraditi.


▲ Pomalo treba nabijati cijene ulaznica


▲ Treba se služiti i sitnim varkama, npr. stavljanem više šećera u sladoled od kojeg ljudi postaju hiperaktivni

BACI BOMBU GODNI BANDU

Makar bombe ne možete bacati, morate pravilno rasporediti svoje čuvare. Prepručujem da svakom odredite ophodnju što manjeg područje, a da na mjesta gdje se znaju često događati incidenti postavite nadzorne kamere. Nadzorne kamere potrebno je postaviti ispred svih većih atrakcija, a pogotovo ispred WC-a, gdje se često zna dogoditi da neki šaljivdžija ostavi smrdljivu bombu (hm, ovo je čudno zvučalo).


▲ Pogled korz jednu od sigurnosnih kamera


▲ Isplati se dodatno ulagati u izobrazbu zaposlenika, pogotovo u čuvare i znanstvenike



ALTERNATIVNO

BILO KOJA IGRA IZ SIM SERIJALA

Sve što nosi Sim u sebi je dobro

OCJENA

Bez krvi, s puno zabave

88%

Ponovno stižu crnje sa afrofrizurama

INTERSTATE '82

Znam da su mnogi vozeći Need For Speed poželjeli katkad, baš kao i ja, neki topić ili nagaznu minu ne bi li se konačno oslobodili onih dosadnih suparnika. Ovo nije Need For Speed - ali topova ima

PREPORUKA MJESECA



Vidiš ti njega kako je hrabar, on bi se gurao. Dođi tati, dođi!

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Activision
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII350, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	D3D, 3DFX
MULTIPLAYER	LAN, internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

INTERSTATE '76
Predhodnik ove igre koji ima drugačiji feeling i koji je primamljiv na svoj način.

CARMAGEDON SERIJA
Ako ste slučajno ljubitelj razbijanja rađe nego pucanja Carmagedon Serija je nešto za vas.

PRIJE dvije i pol godine prijatelj mi je skrenuo pozornost na igru Interstate '76, obradu starog pen and paper hita tipa AD&D s autima nazvanog Car Wars. Tada sam potpuno poludio za tom novom zanimancijom koja je igraču nudila mogućnost besciljne jurnjave tipa Mad Max i nošenja oružja na autu u kojoj ste trebali uništiti sve što se kreće. S Interstatem '82, legenda se vratila.

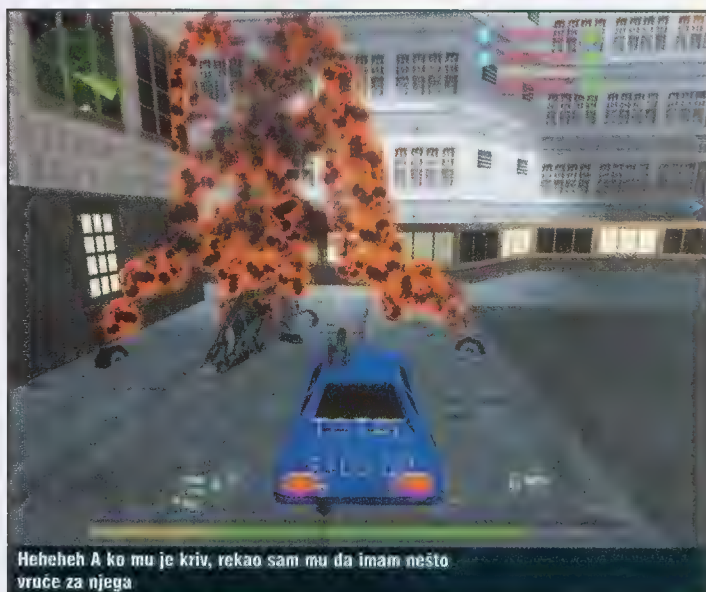
Interstate '82 je izravni nastavak Interstatea '76 koji pokazuje tendenciju da se još više približi Car Warsima, koji su bili izvor ideje. Odmah na prvi pogled može se vidjeti da je Activisionov tim uložio mnogo truda u novi nastavak jer su neke stvari, poput grafike i priče, dovedene do savršenstva, a cijela igra dobiva prosječnu ili ispodprosječnu ocjenu samo u dva ili tri elementa (komplicirano upravljanje, loš force feedback i nedostatak pogleda). Nažalost, fanovi starog Interstatea će odmah primijetiti da novi ne nudi isti feeling pri igri pa će biti možda malo razočarani, no to će potrajati do prve cestovne bitke.

PRIČA O JEDNOM VOZAČU

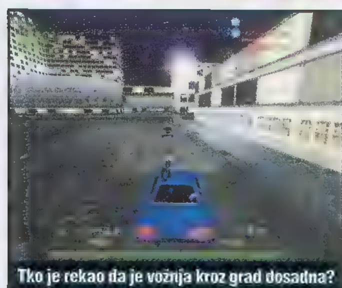
Cijela priča Interstatea '82 vrti se oko likova iz prijašnje igre. Dakle, za fanove, Taurus je otišao u mirovinu i napustio jurnjavu cestama apokaliptične sadašnjosti, dok je Groove nastavio raditi za AVG (Auto Vigilante Guild) i to pod svojim starim nickom Swinger. Priča počinje s Groovom koji je na tajnoj zadaći protiv neke lokalne auto-bande. Njegova sestra, inače komad, Skye Champion zove Taurusa u pomoć nakon što joj Groove ostavi nejasnu telefonsku poruku i nakon što se netko u panici javlja pod nadimkom Swinger. Ona traži Taurusa da se vrati i pomogne joj naći brata i tu vi uzimate stvari u svoje ruke. Odavde se ta odlična priča linearno širi uvlačeći vas sve dublje i dublje u apokaliptični svijet Interstatea. Možda vas neće veseliti to što je priča linearna pa igra, da bi se dobilo na dužini, postaje sve teža i teža, tako da ćete kile živaca ostaviti na nekim dijelovima, ali i to je za ljude... Oprostite, mislio sam reći vozače.



Opa Incoming, brace for impact



Heheheh A ko mu je kriv, rekao sam mu da imam nešto vruće za njega



Tko je rekao da je vožnja kroz grad dosadna?



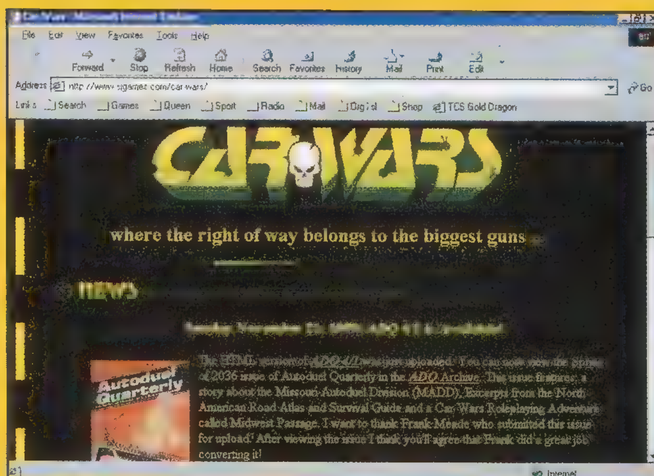
Boom. Eh, da je sjesti malo uz vatru i ćevape

TEHNIKA

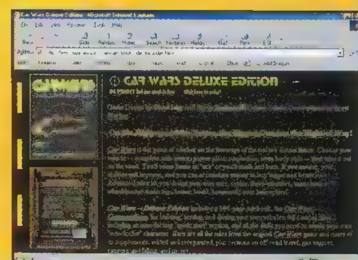
Ono gdje Interstate '82 pokazuje svoju pravu čar jest predivna grafika koja će vas zasigurno osvojiti na prvi pogled. Naime, svaki megaherc koji vaše računalo posjeduje ova će igra pretvoriti u neki novi i ljepši detalj. Svu ljepotu grafike možete vijeti na slikama iz same igre i naslađivati se prije nego što je odlučite kupiti. Druga ugodna stvar i možda najveće novost je to da je u novom Interstateu igrač končano slobodan, konačno može izlaziti iz svog vozila i šetati naokolo, a ako mu za oko zapne neki dobar autić, može ga i posuduti. Ovaj trik posebice dobro utječe na atmosferu igre jer, za razliku od '76-ice, ovdje ne morate skupljati dijelove za svoj automobil, jednostavno možete izaći van i prisvojiti novi, brži i veći, što će biti itekako korisno ako želite duže živjeti i napredovati u svijetu Interstatea. Tu se javlja i prvi manji propust - programeri su zaboravili da onome tko igra na volan i nije neki gušt hodati naokolo okrećući ga u ruci kao da je lud, stoga su se mogli dosjetiti i napraviti dvojne funkcije tipki u autu i izvan njega. No ništa od toga, tako će vam se dogoditi da trčite prema parkiću motajući volan kao da se nalazite za volanom školskog busa, zaboravivši da ste pješak. No što je, tu je, nadajmo se patchu. Osim toga, u Interstateu je malo problematično ponašanje automobila dok ih vozite. Naime, čovjek bi očekivao da će nakon toliko uloženog truda vožnja imati mnogo bolji i uvjerljiviji osjećaj od onoga što stvarno nudi. Da nije ludo dobre grafike, mislio bih da igram kakav Need For Speed ili nešto slično. Ipak, ono što će možda najviše zasmetati svakog dobronamjernog igrača jest manjak perspektiva, tako, primjerice, nedostaje perspektiva iz vozačevog sjedala ili ona legendarna perspektiva s topa (gdje je igrač gledao kao da sjedi na cijevi).

CAR WARS

Igra Car Wars je bila izvor inspiracije za programere izvornog Interstate '76 svijeta. To je vizija apokaliptične budućnosti u kojoj vlast na cesti preuzimaju autobande koje žare i pale određujući kad će tko umrijeti. Car Wars je FRP igra u kojoj možete kupovati automobile, oružja, i ostale potrepštine. Najljepše u svemu tome je što igrač nije vezan za određeni automobil nego može, kao u svakom FRP-u, učiti nove skilove i tako razvijati svoj lik i njegov vozni park. Svim ljubiteljima ovog oblika zabave preporučujem neka se zalete na neki pretraživač i upišu Car Wars, vjerujem da se neće razočarati.



Službena stranica Car Warsa na Internetu vrvi od različitih foruma i uputa o igri!



Literature vezane za Car Wars ne nedostaje

There is no better than to feel adrebaline rush through your body as the enemy advances towards you and the only thought in your head is how to beat him





GlobalNET
INTERNET PROVIDER

Web Design
Web Shops
Internet/Intranet applications
ISDN



Pristup Internetu

-godišnja pretplata	850Kn
-godišnja pretplata +modem!!!	1000Kn
-polugodišnja pretplata	500Kn



net.me

Novi put na Internet

- -jeftino
- -brzo
- -lako

Uz net.me bon se može jedino tako!

Tel: 01/ 6555 255 Fax: 01/ 6552 525 Email: info@globalnet.hr
Adresa: IX južna obala 18, 10020 Zagreb http://www.globalnet.hr

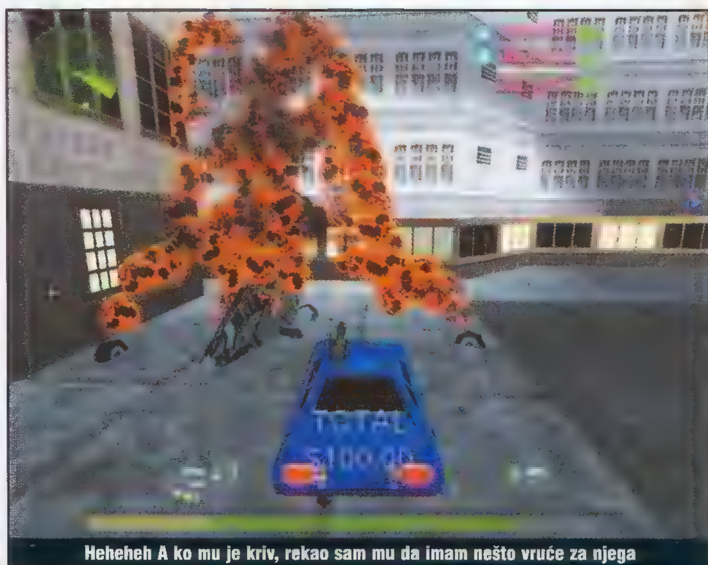


GlobalNET-GAMENET

Prvi hrvatski Quake serveri su baš ovdje!

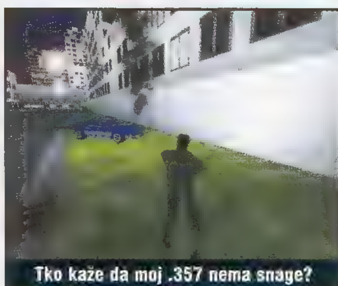
Quake2 Battleground	q2.gamenet.hr:27910
Kombat Team	q1.gamenet.hr:27501
Quake World	q1.gamenet.hr:27500

Više informacije možete dobiti na http://www.gamenet.hr


Heheheh A ko mu je kriv, rekao sam mu da imam nešto vruće za njega


Misliš da si me nadmudrio, je li?


Konačno u Vegasu [:)!

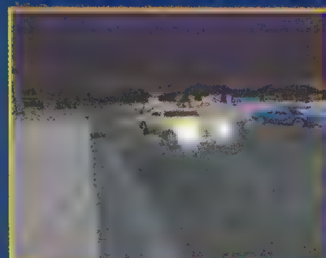

Tko kaže da moj .357 nema snage?

"Shoot first, ask questions later!"

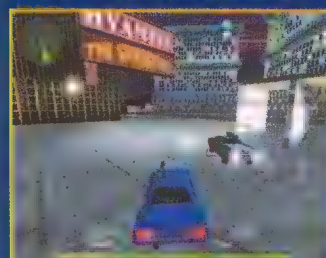
VOZILA I ORUŽJA

U Interstateu '82 sve vrvi od raznolikih oružja i vozila. Tako, primjerice, sva vozila možete podijeliti u pet skupina: 1.Compact cars: '82 Daisan, '32 Deuce Coupe, '73 Pheadra Pony... 2. Mid-size cars: '82 Potomac Pan Am, '81 Picard Reliable J... 3. Full-size: '69 Dover Lightning, '82 Dover Stag Pickup... 4. Trucks: '82 Moth Tanker, '80 Drill King Molemaster... 5. Special cars. Ukupno u svih pet skupina postoje trideset i tri automobila, a svaki od njih ima posebne performanse i na svaki možete nalijepiti svoj "skin" i tako napraviti od njega svoj automobil snova. I glede oružja, stanje je jednako zadivljujuće. Naime, u Intersteteu '82 postoje dvadeset i četiri različita oružja kojima se možete služiti. Preporučujem da prvo provjerite kako pojedino oružje djeluje da ne biste ostali iznenađeni kad vas raznese vaša raketa. Meni najdraža oružja su različite mine koje vam mogu spasiti kožu pri bjegu iz žestoke bitke, ali isto tako volim i različite dodatke u obliku raketa od kojih je vjerojatno najbolja NASA Home Rocketry Division: SuCCLeR koja vam omogućava da poletite i doslovce nestanete u vidu magle iz dometa protivničkih topova.


Ovakav sam auto i top uvijek sanjao [:)


Oho, ovaj ima lijepog oldtimera


Night in the city. Time for some FUN


Koji je put frontalka baš dobro riješenje, posebice ako ja imam više energije


Drpiti lijevi ili desni, pitanje je sad - i našeg junaka muče hamletovske dvojbe

KONAČNI DOMETI

Hardverski igra gura granice doživljenog još malo dalje. Čini se da su u Activisionu poštovali onu latinsku: citius, altius, fortius (ili brže, više, jače). Naime, iako bi teoretski Interstate trebao raditi na P233 s 32 MB RAM-a, to je svakako premalo za bilo kakav doživljaj, a ono što je trebalo biti bezbrižna zabava postaje mučenje za vlasnika računala. Doduše, postoji jedan lijep dodatak u igri koji će ublažiti vaše nevolje: pri instalaciji možete unijeti podatke o svojoj konfiguraciji na temelju čega će vam instalacijski program instalirati ono što bi u konačnici trebalo pridonijeti boljem ugođaju. Ipak, najbolje će proći oni sretnici s grafičkim akceleratorima posljednje generacije i s nekim PII350+ procesorima, što im omogućava uistinu potpuni užitak igranja. I još nešto, Interstate nudi kampanju i multiplayer. Kampanju sam već opisao i o njoj vam mogu reći samo najljepše riječi, multiplayer se svodi na deathmatch dvoboje koji nakon nekog vremena postaju dosadni i zamorni, osim ako ne pripadate onoj skupini ljudi koji i nakon dvije godine umreženog quakeanja i dalje tvrde da ih oblijeva znoj i adrenalin raste.

Interstate '82 je fantastična igra za jednog igrača koja zahvaljujući svojoj uistinu odličnoj priči jamči sate dobre zabave za svakog igrača. Ako niste igrali prvi Interstate i pojma nemate o čemu sam pričao, nemojte propustiti drugi, veći i jači Interstate '82.



OCJENA

Odlična priča je veliki kapital Interstatea '82, ali treba spomenuti i odličnu grafiku i fantastičnu atmosfera koja vlada u kampanji.

93 %

Avanture nisu mrtve...

GABRIEL KNIGHT 3

BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Riječ je o izgubljenom blagu, zagonetkama i enigmama, lažima i zavjerama, tajnama i herezama, uglavnom... riječ je o krvi



Ovdje sve počinje, stanica za vlakove u blizini Rennes-le-Chateaua gdje su posljednji put viđeni otmičari

PIŠE **Damir Đurović**

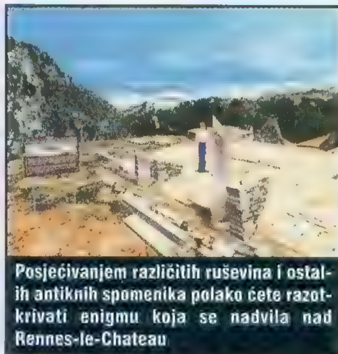
INFO

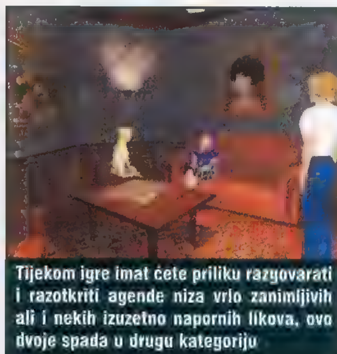
PROIZVOĐAČ	Sierra Studios
IZDAVAČ	Havas
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB RAM, 4MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64MB RAM, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ŽANR igara čiji su potencijali bili nepravedno zapostavljeni nekoliko posljednjih godina upravo su avanture. Posljednji značajniji napredak glede unapređivanja kvalitete avanturističnih igara i stvaranja novoga predloška za buduća žanrovska remek-djela postignut je Lucas Artsovim Grim Fandangom, nakon čega se tek tu i tamo pojavila pokoja avanturica skuhana po dobrom starom receptu. No, čini se da se takvih jela igraća publika zasitila, pa je spomenuti žanr polako počeo propadati. Sierra Studios, jedna od tvrki koja je i sama začetnik prvih grafičkih avantura kakve danas pamtimo, odlučila je izmijeniti malo jelovnik, a glavni je kuhar Jane Jensen, poznata svjetska spisateljica povećeg niza intrigantnih romana uključujući i prva dva iz Gabriel Knight serijala.

Prvo i osnovno po čemu se Gabriel Knigt 3 razlikuje od svojih dvaju prethodika i svih dosadašnjih avanturističnih naslova je način na koji je orakteriziran virutalni svijet u kojemu boravite tijekom igre. Da, kao što ste već primijetili, riječ je o potpunom prijelazu na 3D engine i otklonu od tradicionalnog stila 2D avantura kakvih smo se navikli gledati. Upravo je ta činjenica pobudila najviše zanimanja igraće publike i medija koji prate računalnu zabavu jer je u vrlo oskudnoj ponudi najavljenih avantura jedino Gabriel Knight 3 nudio nešto dovoljno revolucionarno i zanimljivo. Ipak, i bez samoga konceptualnog i vizualnog napretka Blood of the Sacred, Blood of the Damned ostao bi i više nego privlačan bilo kome tko zna cijeniti kvalitetan roman prepun misterija, tajni i vrtoglavih zapleta. Jer kako i sama igraća publika tvrdi, Jane Jensen sposobna je ispričati odličnu priču i pomoću nekolicine krpenih lutaka, no ovaj put nije morala pribjegavati toj metodi, daleko od toga.

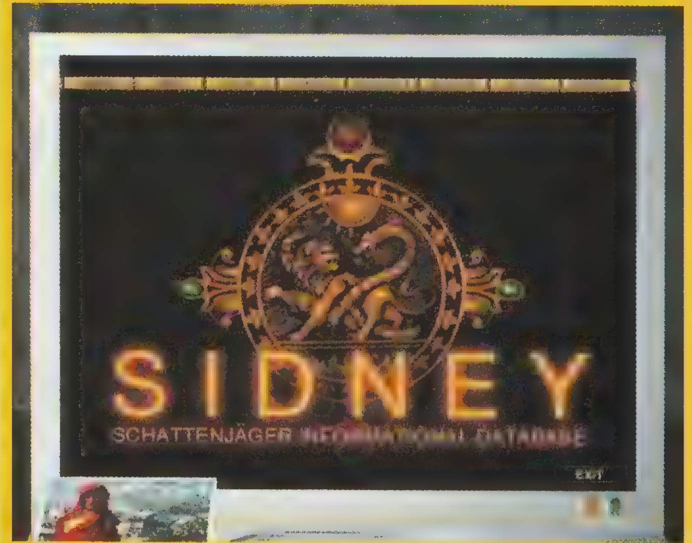

Maleni hotel u Rennes-le-Chateau, vaše je prebivalište i ujedno prebivalište turističke skupine lovaca na blago koja je cijela na vašoj glavnoj listi sumnjivaca


Posjećivanjem različitih ruševina i ostalih antiknih spomenika polako ćete razotkrivati enigmu koja se nadvila nad Rennes-le-Chateau


Tijekom igre imat ćete priliku razgovarati i razotkriti agende niza vrlo zanimljivih ali i nekih izuzetno napornih likova, ovo dvoje spada u drugu kategoriju

SYDNEY

Grace je, da bi unaprijedila organizaciju inače totalno kaotičnog Gabriela, isprogramila vrlo susretljiv program Sydney - Schattenjager Information Database koji će vam tijekom igre poslužiti za pohranjivanje različitih podataka, prevođenje niza razgovora i tekstova, izdavanja lažnih dokumenata, te kao veliki izvor informacija prepun najrazličitijih tema spominjanih tijekom igre. Sve u svemu, vrlo korisno i tijekom igranja prijeko potrebno.



"Kako i sama igraća publika tvrdi, Jane Jensen sposobna je ispričati odličnu priču i pomoću nekolicine krpenih lutaka, no ovaj put nije morala pribjegavati toj metodi, daleko od toga."

KAKO SVE POČINJE...

Gabriel i njegova suradnica Grace (da, samo suradnica...) pozvani su preko vikenda u Pariz u posjet princu Jamesu Stewartu od Albanyja. Prijestolonasljednik Stewarta, poznate škotske loze kravljeva koja je skinuta sa prestolja, nalazi se već duže vrijeme u progonstvu u Francuskoj. Vrlo brzo Gabriel i Grace saznaju da nije riječ tek o posjetu formalnog karaktera - princ traži od Gabriela da pričuva njegovog novorođenog sinčića. Naime, prema riječima princa, klan Stewarta već generacijama uništavaju misteriozni "noćni posjetitelji" koji su očigledno uzrok anemije koja je pogodila sve članove toga klana. Ubrzo nakon što su tragovi ugriza otkriveni na vratu bespomoćnog novorođenčeta, sve jasnijom postaje činjenica da su u cijelu intrigu upletene supernaturalne sile. Da ne bi sve ostalo tako "jednostavno", već prve noći kad Gabriel i Grace čuvaju dijete, ono biva oteto. Gabrielov pokušaj praćenja otmičara završava tako da biva onesviješten u jednom od vagona vlaka do kojega je pratio otmičare izrazito neugodnim udarcem u glavu. Iduće što se pojavljuje pred Gabrielovim očima je postaja u blizini mjestašca Rennes-le-Chateau u kojemu i započinjete igru. Vrlo brzo saznajete da se u istom hotelu u kojem ste i vi odsjeli, jedinom u krugu nekoliko kilometara, nalazi i vaš stari prijatelj, jedan od najgorih inspektora na svijetu, detektiv Mosley. Reći će vam da je, navodno, došao na odmor s manjom skupinom turista, lovaca na blago koje prema brojnim engimama i legendama leži skriveno negdje na području Rennes-le-Chateaua. Gabriel počinje potragu za izgubljenim djetetom te na svoj popis osumnjičenih stavlja sve članove malene ali iznimno sumnjive skupine turista koji kriju po jednu legendu u cijeloj priči. Ipak, da bi sve ostalo u duhu prva dva nastavka, cijela priča vrlo brzo skreće u smjeru supernaturalnih pojava i različitih misterija koje će Gabirel i Grace razotkrivati tijekom priče ne bi li konačno pronašli dijete i riješili veliku enigmu Rennes-le-Chateaua.


Dio igre prelazit ćete kao Grace, dosadašnja Gabrielova suradnica, usput rečeno biti će vam vrlo zanimljivo pratiti daljni razvoj odnosa između ovih dvoje protagonista

OSTALE "SITNICE"

Kako bi cijelokupna mistična priča Gabriel Knigta 3 bila ispričana na najbolji mogući način, Sierrini su programeri odlučili načiniti novi 3D engine. G-engineove glavne karakteristike su sposobnost prikazivanja visokokvalitetne grafike u 16-bitnim bojama s mogućnosti odabira triju rezolucija, 640x480, 800x600 te maksimalnih 1024x800. Spomenuti engine je također sposoban izvoditi poveći set dobro poznatih 3D rutina iz FPS igara kao što su dinamički generirana svjetlost, mip mapping, texture mapping, animation interpolation, te trilenarno filtriranje. Posebno impresivnim nam se učinio sustav





Veleprodaja
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

ZOLA Prodavaonica 1
10000 Zagreb, Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
trgovina1@zola.hr

NOVO!
ZOLA Prodavaonica 2
10020 Novi Zagreb
Trg senjskih uskoka 8
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248

Detaljan cjenik potražite na Hackerovom CD-u

NOVO! **TRGOVINA PUTEM INTERNETA** **www.zola.hr** **YAMAHA, SAITEK, LMP**



POPUST 5%! ZA IGRE U BOXOVIMA 10%!



Microsoft









Saitek



EPSON







EPSON
Panasonic
Canon
LEXMARK
FUJITSU
XEROX





PC IGRE ...



EDUKATIVNI CD

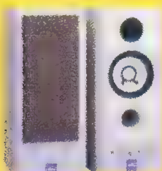
PlayStation





IGRE i KONZOLE
MEMORIJSKE KARTICE
DUAL SHOCK KONTROLERI
VOLAN DUAL FORCE
STEERING WHEEL S PEDALAMA

Microsoft
Saitek
FORCE FEEDBACK





YAMAHA





GVC

3Com

USRobotics

SEIKO Precision

ISPIS DIREKTNO NA CD-R MEDIJ,
ID-CARD,
OBIČAN
PAPIR



YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	499,00 kn
YAMAHA WAVE FORCE 192D SOUND CARD	758,00 kn
YAMAHA CRW 6416S SCSI INT.	2405,00 kn
YAMAHA CRW 6416SX SCSI EXT.	na upit
YAMAHA CRW 4416E EIDE INT.	1920,00 kn
YAMAHA YSTM 100	1330,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	618,00 kn
YAMAHA YSTM 28	915,00 kn
YAMAHA YSTM 5	625,00 kn
YAMAHA YSTM 15	550,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 140	1160,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 240	1659,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 270	2212,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR DJX	2700,00 kn

NOVO!

SEIKO PRECISION	
CD Printer 2000	4259,00 kn

3COM US ROBOTICS	
MESSAGE V90	1537,00 kn
SPORTSTER V90	1099,00 kn

SAITEK	
R4 FORCE FEEDBACK VOLAN	1370,00 kn
CYBORG STICK 2000 JOYSTICK	315,00 kn
X8 - 30 JOYSTICK	243,00 kn
CYBORG 3D PAD	447,00 kn

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	603,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 610	999,00 kn
HP 710	1998,00 kn
HP 1100 LASER JET	4150,00 kn
HP 1100A LASER JET/SCAN/KOPIRNI STROJ	5367,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

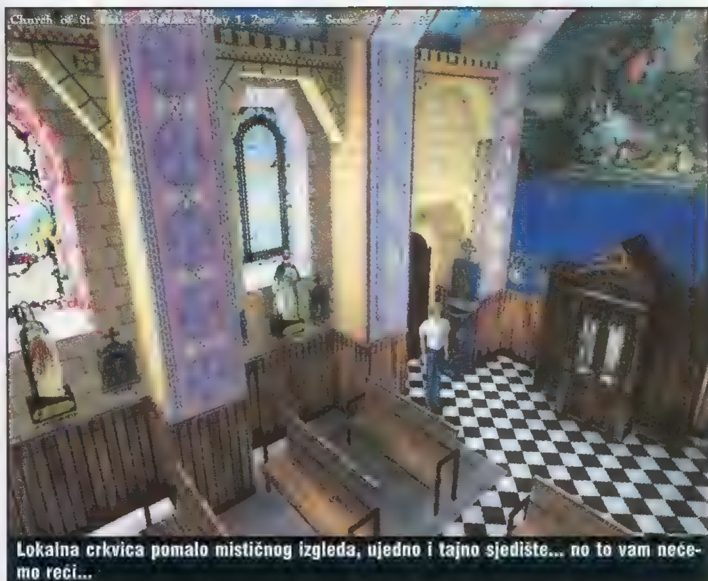
I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT PARALELNI PORT	1198,00 kn

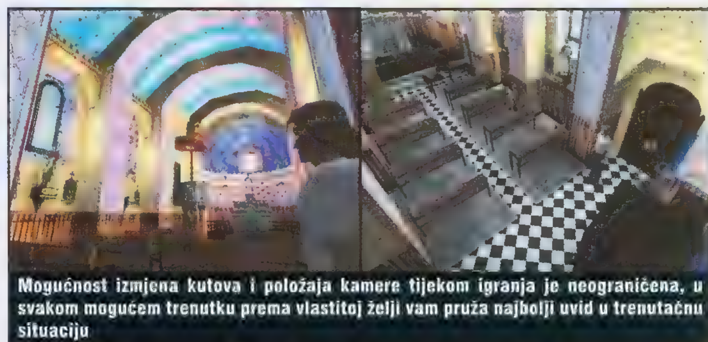
MEDIJI 74 MIN.	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD TDK	13,99 kn
CD KODAK	15,99 kn
CD MITSUI	15,99 kn
CD TRAX DATA u omotu	14,99 kn
CD TRAX DATA	14,99 kn
CD RICOH	15,99 kn
ZIP 100Mb	99,99 kn
CD VERBATIM	15,99 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 460	1110,00 kn
EPSON STYLUS 660	1499,00 kn
EPSON STYLUS 760	2542,00 kn
EPSON STYLUS PHOTO 750	2913,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

U CIJENE JE URAČUNAT PDV.
ROBU ŠALJEMO POŠTOM, POUZEĆEM.

EPSON HEWLETT PACKARD FUJITSU YAMAHA Panasonic Microsoft COMPAQ FUJITSU YAMAHA HEWLETT PACKARD YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA Panasonic FUJITSU EPSON Panasonic Canon HEWLETT PACKARD YAMAHA FUJITSU YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA COMPAQ YAMAHA Canon EPSON Panasonic EPSON HEWLETT PACKARD FUJITSU YAMAHA Panasonic Microsoft COMPAQ FUJITSU YAMAHA HEWLETT PACKARD YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA Panasonic FUJITSU EPSON Panasonic Canon HEWLETT PACKARD YAMAHA FUJITSU YAMAHA EPSON HEWLETT PACKARD YAMAHA


Lokalna crkvica pomalo mističnog izgleda, ujedno i tajno sjedište... no to vam nećemo reći...


Mogućnost izmjena kutova i položaja kamere tijekom igranja je neograničena, u svakom mogućem trenutku prema vlastitoj želji vam pruža najbolji uvid u trenutačnu situaciju

dinamičke izmjene razine detaljnosti objekata i textura koji cijelu scenu, odnosno objekte na njoj renderira ovisno o udaljenosti Gabriela, tj. Grace od njih. Navigacija kroz samu igru, tj. kretanje kroz virutalni 3D svijet također se odvija na poseban način uporabom dimačkih kamera čija je kontrola potpuno u vašim rukama, tako da ćete svaku scenu moći sagledati iz vama odgovarajućeg kuta, što će u pojedinim slučajevima imati vrlo veliko značenje za razrješavanje određenih zagonetaka. Što se pak zvukovne strane tiče, ni tu se nije pristajalo na kompromise. Podržani su simultani zvučni efekti te visokokvalitetna CD glazba i govor. Da bi se igra barem s tehničke strane još dotjerala, za voice acting uzeta je skupina poznatijih hollywoodskih glumaca. Glas glavnome protagonistu podario je Tim Curry (Congo, The Shadow, The Three Musketeers, Rocky Horror Picture Show), a od ostalih poznatijih talenata spomenimo Charity James kao Gabrielovu pomoćnicu Grace Nakamuru, Davida Tomasa kao detektiva Mosleyja, te Richarda Doyla, Samantu Eggar i niz drugih.

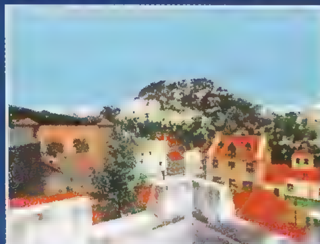
KNIGHT... GABRIEL KNIGHT

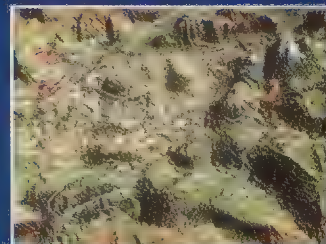
Igraće sučelje, noseća konstrukcija svakoga naslova, očekivano je ostalo gotovo identično prijašnjim nastavcima i mnogim drugim avanturističnim igrama. Naime, dobro staro point&click sučelje pokazalo se mnogo učinkovitijim za rješavanje nekih zapetljanijih zagonetaka te interakciju među likovima unutar igre iako ni pristup sučelju kakav je postojao u Grim Fandanu ne bi smetao. No, pošto je sva sloboda upravljanja kamerama dana vama u ruke, mnogo je jednostavnije iskoristiti nešto već toliko iskušano i dokazano. Inače, kad smo već kod samih zagonetaka, vrijedilo bi reći i koju negativnu o njima. Naime, iako ih je većina potpuno logična i zanimljiva, jedan manji dio ostao je nedorađen i nepotrebno zakompliciran, što i ne bi trebao biti neki preveliki razlog za brigu s obzirom da je to vrlo česta činjenica kod Sierrinih avantura, no upravo je stoga ocjena igre manja za nekoliko postotaka. Presuda za kraj vrlo je pozitivna, Gabriel Knigt 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned igra je koja će preuzeti kraljevsku poziciju kao trenutačno najbolji naslov u svome žanru. Svi uvjeti su ispunjeni: nudi odličnu i inrigantnu priču, audio i vizualno vrlo privlačan engine te gomilu zanimljivih zagonetaka. Uostalom, što biste više mogli poželjeti od jedne avanture.


Predvorje hotela, mjesto gdje se gotovo nikada ništa ne događa

RENNES-LE-CHATEAU

Ovo maleno ruralno mjesto bogate povijesti koja se veže uz različite legende uistinu postoji u Francuskoj. Naime, kreirajući igru, Jane Jensen bila je ondje i napravila niz fotografija i zabilježaka prema kojima je poslije nastao virtualni 3D model Rennes-le-Chateaua kakav ćete vidjeti u igri. Inače, niz enigmi o pohranjenom blagu negdje u lokalnom području tog mjestašca uistinu je istinit, već se godinama pokušavaju razriješiti neki misteriji vezani uz taj kraj. Poseban interes posjetitelja pobuđuje i stvarna priča o svećeniku Desaunieru koji je navodno arheološkim prekapnjem na području Rennes-le-Chateaua došao do nekog vrlo velikog otkrića nakon čega se vrlo brzo obogatio.


Pogled na Rennes-le-Chateau s najviše točke u mjestu, davno sagrađene kule i ujedno vidikovca s kojega se vrlo ugodno može promatrati krajolik koji okružuje ovo naizgled simpatično mjestašce


Mapa lokalnoga područja prepuna je zanimljivih lokacija, od arheoloških iskopina do drugih mističnih lokacija kao što je prirodni fenomen crnih stijena i slično

ALTERNATIVNO

QUEST FOR GLORY 5

Navodno, posljednji nastavak ovog legendarnog Sierrinog avanturističnog serijala. Izvrstan fantasy setting te vrlo dobra postava poznatih lica iz prijašnjih nastavaka i hvale vrijedna priča dat će još jedan zapaženiji avanturistični naslov kakvi su prava rijetkost u posljednje vrijeme

GRIM FANDANGO

Igra koja je brzim korakom uletjela u svojevrsan 3D svijet, barem u nekom hibridnom smislu. Grim Fandango će svojom nadrealnom pričom i jednako takvim svijetom u kojem se zbiva sigurno privući horde avanturista željnih dobre zabave. Dodavanje treće dimenzije učinilo je Grim Fandango samo još boljim i revolucionarnijim Očekivalo se da će sve nadolazeće avanture slijediti taj trend.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Što reći kada je riječ o legendi svih legendi. Posljednji Monkey Island nikoga neće ostaviti ravnodušnim, za što će se pobrinuti fenomenalan Lucas Artsov humor, prekrasan rukom nacrtan svijet karibskih otoka kojima vladaju pirati te lagani glazbeni tonovi koji će upotpuniti ugođaj jedne od avantura koja će ostati zauvijek upamćena.



OCJENA

Fantastična priča prepuna vrtoglavih obrata i intrigantnih misterija kakvu je mogla napisati samo Jane Jensen. Samo da Sierra nije ponovno pretjerala s težinom pojedinih zagonetaka...

89%

Očaravajući spoj dvaju svjetova...

SEPTERRA CORE LEGACY OF THE CREATOR

Prošlo je više od godinu dana od izlaska Baldur's Gatea, posljednje zamjetnije RPG igre. Došlo doba da se na našim PC računalima zavrti naslov koji bi zauzeo vodeće mjesto u tom žanru. Je li to Septerra Core?



Ovakvih golemih i oku impresivnih neprijatelja nagledat ćete se tijekom opširnih šesnaest poglavija

PIŠE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	Valkyrie Studios
IZDAVAČ	Monolith Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB RAM
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64MB RAM
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

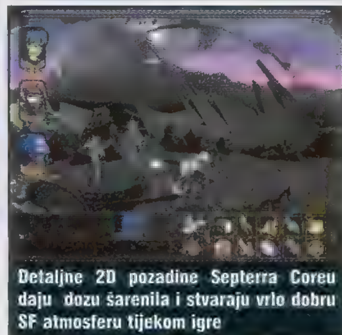
IGRE poput Final Fantasyja ili općenito konzolaški RPG naslovi prava su rijetkost na PC računalima, bile su gotovo prava nepoznanica sve dok se nije pojavila prva konverzija spomenutog serijala. Tvrtka Valykrie Studios, nekadašnji dio propalog Namcoa, odlučila se otići korak dalje i prenijeti taj poseban osjećaj konzolaških role playing igara na računala. Pred nama je Septerra Core, a koliko su ljudi iz Valkyriea uspjeli u svojoj nakani, pokušat ćemo otkriti u ovoj recenziji.

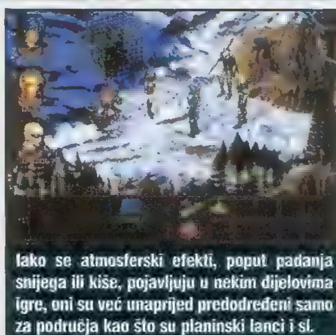
Najjači i daleko najrazrađeniji dio Septerra Corea je njegova priča, tj. detaljima i mitologijom vrlo bogati svijet u kojem se sve odvija. Septerra je svijet sastavljen od sedam sfernih kontinenata koji povezani "matičnom kralježnicom" kruže oko cjelovite jezgre čije je središte divovsko bioračunalo koje je postavio stvoritelj da bi kontrolirao rotaciju kontinenata u igri nazvanoj ljuskama. SF priča epskih proporcija započinje na drugoj ljusci Septerre, poznatijoj po svojim stanovnicima koji se bave skupljanjem i recikliranjem otpada bačenog na njihovu zemlju s ljuske iznad njih, ljuske broj jedan. Upravo je ona prebivalište okrutne i umišljene aristrokracije koja sebe naziva "izabranima" i nimalo ne mari za ostale nacije koje žive na ostalim kontinentima. Maya, jedna od siromašnih "junkera"(naziv za sve stanovnike ljuske broj dva) na početku igre biva uvučena u veliku spletku "izabranih" u čijoj je pozadini želja za osvajanjem cijeloga svijeta Septerre pomoću drevne legende. Kako priča odmiče, Maya nastoji upozoriti ostale nacije na opasnost koja im prijeti od "izabranih". Slučajno saznaje da je čovjek odgovoran za smrt njezine


Kretanje po ljuskama Septerre odvija se putem globalnih mapa vrlo detaljno oslikanih


Specifično napravljene međuanimacije nakon svakoga poglavlja u igri obogaćene su prekrasnim japanskim anima stilom, što bi moglo privući, ali i odbiti neke zaljubljenike u RPG igre


Tijekom igre ćete naići na niz većih naselja ili područja podijeljenih na manje cjeline u obliku fantastično napravljenih i izrenderiranih mapa


Detaljne 2D pozadine Septerra Coreu daju dozu šarenila i stvaraju vrlo dobru SF atmosferu tijekom igre


Iako se atmosferski efekti, poput padanja snijega ili kiše, pojavljuju u nekim dijelovima igre, oni su već unaprijed predodređeni samo za područja kao što su planinski lanci i sl.

majke ista osoba koja je započela niz velikih ratova po cijelom svijetu želeći ispuniti proročanstvo i steći neograničenu božansku moć i vlast nad Septerrom. Ulazeći sve dublje u igru, ona vas polako uvlači u svoj šareni svijet. To je kompleksna priča sastavljena čak od šesnaest poglavlja za čije će vam dovršavanje biti potrebno oko četrdesetak sati (ovisi koliko detaljno želite istražiti svijet Septerre).

VIŠE OD SAME PRIČE

Već je nakon kraćega igranja Legacy of the Creatora očigledno da je veliki trud uložen u stvaranje uistinu fascinantnog SF svijeta u kojem se igra odvija, ali to samo po sebi ne bi bilo dovoljno da vas duže vrijeme veže uz monitor. Igrivost je ona spona koja svaku igru može učiniti hitom ili najgorim smećem. Srećom, Septerra Core se može pohvaliti vrhunskom igrivošću i izvrsnim scenarijem, što će itekako pridonijeti da zavolite ovaj naslov. Neke se karakteristike ove igre neće svima svidjeti, pogotovo tvrdokornijim role playerima, jer joj nedostaju neki od nužnih elemenata standardnih računalnih RPG-ova. Na početku vam nije ponuđeno biranje lika ni njegovih atributa, nego automatski započinjete igru s Mayom koja je i glavni lik, tj. vaša personifikacija unutar igre. Također, nestandardna činjenica u Septerri je način napredovanja likova. Nakon stjecanja određene količine iskustva, koje se primarno dobiva nakon borbi s neprijateljem, atributi vaših likova automatski će biti podignuti prema predodređenoj skripti, čime vam je onemogućeno prilagođavanje karakteristika vaših likova stilu igranja na koji ste navikli. No, nemojte spomenute elemente shvatiti negativno jer, iako vam je dana manja mogućnost izbora, igra na taj način ostaje dosljedna priči u koju vas želi uvući omogućujući vam ugodno igranje bez dodatnih proučavanja različitih knjižica da biste shvatili sustav po kojem funkcionira igra. Na taj je način detaljiziranje prepušteno na brigu vašem računalu, a taj će posao napraviti i više nego dobro.



Tijekom igranja naići ćete na likove koji će vam postati suputnici, jedni radi istih ciljeva, drugi radi koristoljublja, a treći iz zahvalnosti. Važno je napomenuti da se u svakom trenutku vaša skupina može sastojati najviše od tri lika od kojih jedan uvijek mora biti Maya. Ostatak likova koji će vam se pridružili bit će smješten u obližnji hotel ili neku sličnu nastambu. Zanimljivo je da nijedan vaš lik ne može biti ubijen, nego tek onesvješćen, što je nelogično, ali i potrebno jer svaki od njih ima vrlo velik utjecaj na priču - njihove su sposobnosti potrebne za daljnje napredovanje kroz neke elemente priče.

MOĆ I MAGIJA

Sustav borbe Septerra Corea će na prvi pogled biti prepoznatljiv svim konzolašima. Riječ je o nečemu što je vrlo slično onome u Final Fantasyju 7. Za trajanja borbe trenutačna spremnost svakoga lika za obavljanje neke akcije, tj. vrste napada, označena je posebnom "vremenskom trakom" podijeljenom u tri stupnja. Veći stupanj njene popunjenosti znači sposobnost vašeg lika da izvede jači i učinkovitiji potez ili iskoristi određenu sposobnost. Rast vremenske trake svakoga lika ovisi o njegovim atributima. Slično je i s uporabom čarolija tijekom borbe, ali su one utemeljene na sustavu karata čijim kombiniranjem možete stvoriti mnogo jače i kompleksnije efekte nego što biste to postigli samostalno pojedinom čarolijom.





"Srećom, Septerra Core se može pohvaliti vrhunskom igrivošću i dobrim scenarijem pa ćete ga uistinu zavoljeti."

HP LASERJET 1100 PISAČ. JEDINI STOLNI PISAČ KOJI MOŽETE PROŠIRITI UREĐAJEM ZA IZRADU KOPIJA.

HP LASERJET 1100 PISAČ. JEDINI STOLNI PISAČ KOJI MOŽETE PROŠIRITI UREĐAJEM ZA IZRADU KOPIJA.



Kako najprodavaniji stolni laserski pisač na svijetu učitniti još boljim? Što mislite o proširivanju dodatkom za izradu kopija i pretvaranju vašeg stolnog pisača u stolni fotokopirni uređaj? Ne samo što ćete dokumente moći kopirati, a da ne ustanete od stola, već ćete ih moći i elektroničkim putem slati na svoj PC, kako biste ih arhivirali ili priložili uz poruku koju šaljete elektroničkom poštom. Kada svemu ovome pribrojite i cijenu od samo 4.320 KN* za HP LaserJet 1100, odnosno 5.360 KN* uključujući i dodatak za kopiranje, može li vas uopće čuditi da se radi o najbolje prodavanom pisaču na svijetu? Može li to ikoga čuditi?



*Preporučene cijene s PDV-om.

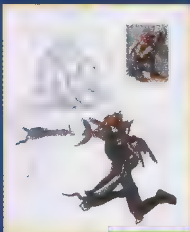


HEWLETT® PACKARD

Za sve informacije obratite se našim HP Connect partnerima: Alem sistem 01/2431-100, Alfa kompjuter 01/6181-666, Arbor 051/260-200, Aries 01/2430-170, BDS 01/2916-071, CHS 01/2989-888, Comel 047/621-366, Comp graph 01/4843-411, Comping LDA 01/2404-777, Data commerce 01/6184-010, Deus računala 01/4553-615, DIT 01/6578-144, Edinkom 01/6147-000, Hermes-Plus 01/4603-058, HPC 01/4603-040, IB oprema 01/6195-258, Infotehna 01/2404-111, Integra Group 01/4826-444, Lama 021/393-414, Libertina 020/412-624, LPC 01/6113-411, Makromikro 01/3095-033, Melcomp 042/312-280, Milinfo 01/2339-584, Recro 01/3650-777, Senso 01/3822-555, Spin 031/203-020, Storm computers 01/2337-219, Tehničar Birocomp 01/4814-333, Tetral 01/4655-787, Ve-Mil 01/3667-700, Vikon 052/213-727, Zinam 01/3666-044, Zit 042/211-744, Zola 01/6552-727

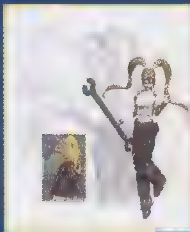
TKO JE TKO...

ARAYM



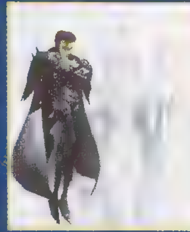
Služeći u specijalnim borbenim postrojbama, izgubio je nesretnim slučajem ruke. Vrativši se u domovinu, otkriva da više nije dobrodošao. I tako ostaje tek mladi veteran iz zaboravljenoga rata kojemu je jedina šansa za preživljavanje postati cybernetički opremljen plaćenik.

LED



Mlada vojna mehaničarka iz nacije Ankare. Tijekom osnovne vojne obuke izgubila je noge te ih zamijenila umjetnim, robotskim protezama. Unatoč željama svog oca, Led je u potrazi za novim avanturama i uzbuđenjima u životu.

SELINA



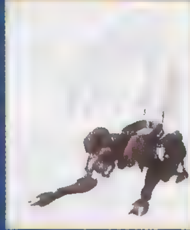
Spašena s ulice zahvaljujući svojem ljubavniku Doskiasu, Selina ubrzo postaje moćan general u njegovoj vojsci. Nakon što je izda, pridružuje se Mayi da bi se borila protiv njega. Pitanje je koliko je snažna njena ljubav prema njemu i hoće li joj ona dopustiti da Doskiasa uništi jednom zauvijek.

BADU



Pripadnik primitivne rase Underlosta koja živi u samoj blizini jezgre Septerrinog svijeta. Baduova želja je pomoći svojoj rasi u borbi protiv "izabranih" koji su zarobili njegove ljude i sad su radna snaga.

RUNNER



U orginalu stvoren za pomoć pri prikupljanu i recikliranju pronađenog otpada pustinjama ljuske broj dva. Runner u borbi protiv bilo kojeg, čak i najmoćnijeg neprijatelja, može biti koristan sudrug.

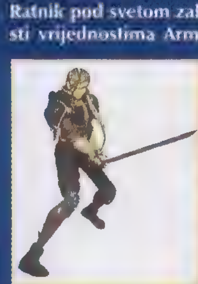
LOBO



Stvoren kao borbeni cyborg za naciju Jinama, Lobo je izgubljen u bitci. Poslije ga popravlja stari mehaničar koji mu reprogramiranjem daje slobodu razmišljanja. Lobo uskoro postaje pirat, ono protiv čega se trebao boriti u vrijeme kad je stvoren.

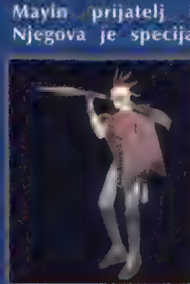
CORGAN

Ratnik pod svetom zakletvom odanosti vrijednostima Army of the Seven Widnsa. Corgan se želi osvetiti zbog uništenja svoje domovine, za što su odgovorne ruke jednog od generala "izabranih" - Seline.



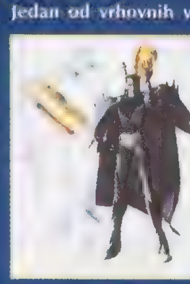
GRUBB

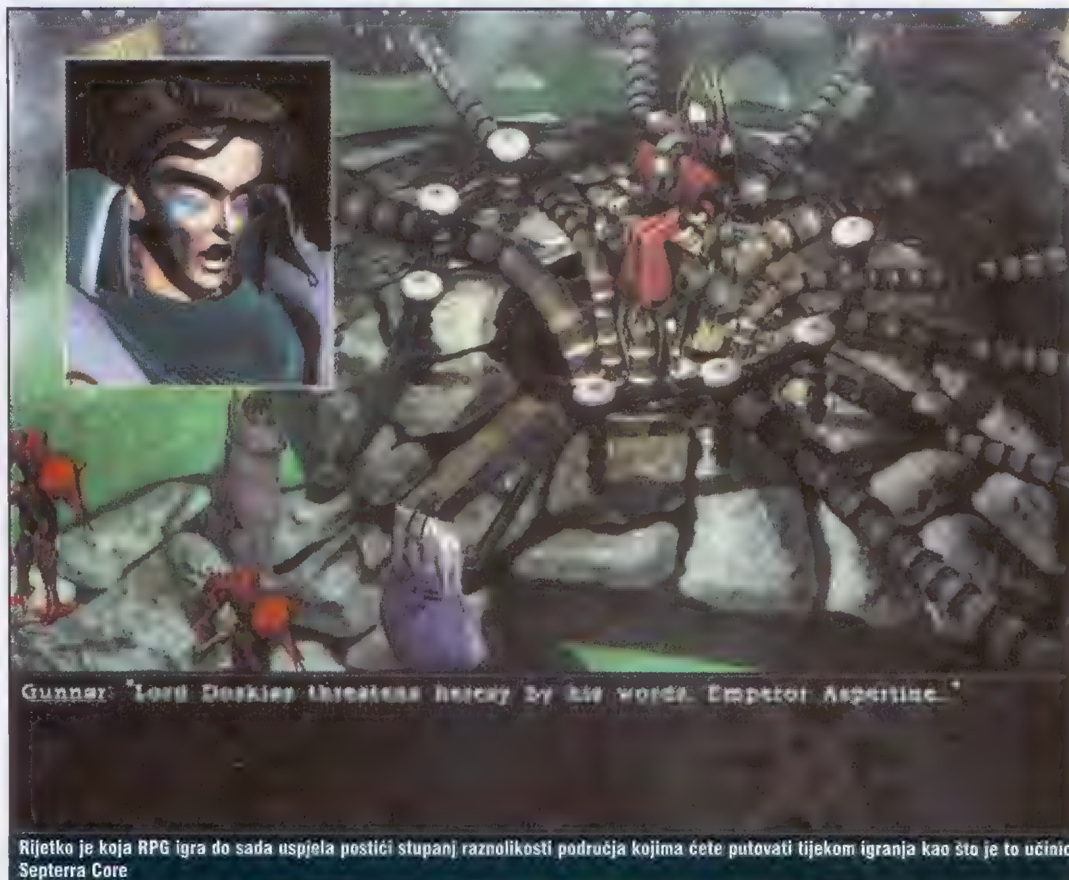
Mayin prijatelj iz djetinjstva. Njegova je specijalnost izrada i popravak robota. Grubb se neugodno osjeća dok drugi koriste njegove kreacije za dosezanje nečasnih ciljeva.



DOSKIAS

Jedan od vrhovnih vođa "izabranih", vodeći negalivac u igri koji će, želeći steći božanske moći, dovesti svijet Septerre na rub njezina uništenja.





Rijetko je koja RPG igra do sada uspjela postići stupanj raznolikosti područja kojima ćete putovati tijekom igranja kao što je to učinio Septerra Core

ŠTO BI BILO, KAD BI BILO

Možda bi se ocjena ovoga naslova popela na magičnih 90% da nije riječ o naslovu na kojem se radi više od tri godine. Naime, Valkyrie Studios je bio prisiljen zbog problema s pronalaženjem izdavača odgoditi izlazak igre za više od godinu dana iako je već bila dovršena. Stoga su vidljive i posljedice. Iako je vrlo lijepi rukom crtani artwork u japanskom anime stilu hvale vrijedan, neki drugi vizualni aspekti igre to zasigurno nisu, a tu ponajprije mislimo na animaciju koja u mnogim područjima razočarava. Rezolucija od 640x400 i 16-bitna boja čini ovu igru još uvijek vizualno privlačnom, a posebna je poslastica 2D pozadina čiji je izgled, u detaljima i atmosferi, doveden do krajnjeg savršenstva. Pored spomenutih nedostataka, jedan od najvećih pluseva je voice acting unutar igre, vrlo kvalitetno izveden. Znamo li da snimljenog govora u Septerra Coreu ima, prema riječima njegovih programera, oko četrdesetak sati, nije li zanimljivo da je tako opsežna igra uspješno smještena na svega jedan CD? I konačno zaključak, Septerra Core: Legacy of the Creator je iznimno zabavna igra. Istina, tvrdokorniji RPG fanovi bi mogli biti razočarani nekim njezinim aspektima, ali izuzme li se ta činjenica, Valkyrie Studiosu možemo čestitati na vrlo kvalitetnom naslovu koji bi više pozornosti pobudio da se pojavio godinu prije, kad je i bio očekivan.

ALTERNATIVNO

FINAL FANTASY 7
Fantastični Squareov naslov koji izvorno potječe s Playstationa i Septerra Core. Preklapaju se u mnogočemu. Bez obzira što danas kvalitom možda kaska, on je sigurno bio jedan od uzora prema kojem je načinjen Valkyrijev naslov.

FALLOUT 2
Najači adut Fallout franšize njezina je vrlo jaka atmosferična pozadina i izvrsna retro SF priča koja je pratila oba Fallout naslova. Igra koju preporučujemo svakom pa i najmanjem obožavatelju računalnih RPG igara.

BALDUR'S GATE
Ovaj naslov u srcima mnogih pobornika role playing igara budi određenu stras. Jedan je od rijetkih koji je posljednjih nekoliko godina u svijet računalnih igara vratio onaj pravi, izvorni osjećaj i atmosferu kakvu su pružale prve računalne RPG igre.

OCJENA

Igra koja bi, da se sukladno očekivanjima, pojavila godinu prije, zasigurno ostavila trag u RPG žanru, ovako ostaje tek zapažen i imerzivan proizvod pomalo zastarjelog izgleda.

85%

Mješavina fantazije i akcije, i to uspješna

THE WHEEL OF TIME

Igre rađene po nečijim knjigama često, ako su knjige dobre, imaju O.K. priču, ali lošu tehničku stranu



Žao mi je što jezerce nije veće da se uhvati odsjaj plamenog neba u njemu

PIŠE **Goran Račić**

INFO

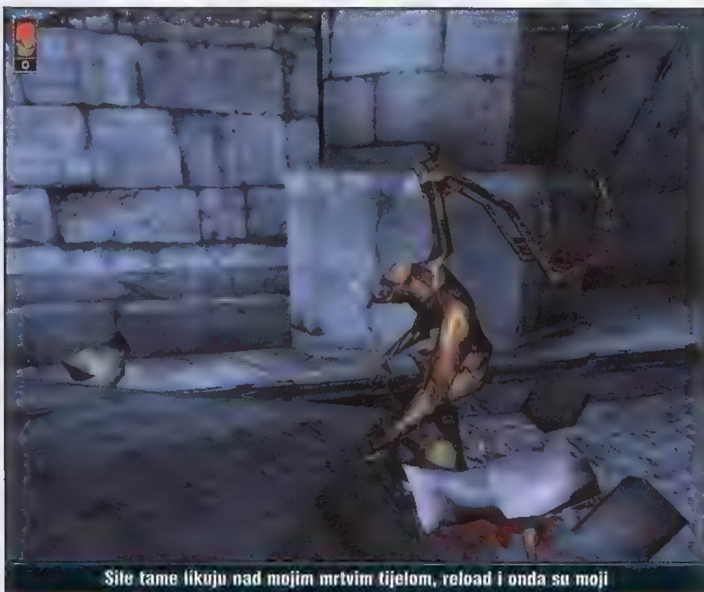
PROIZVOĐAČ	Legend Entertainment
IZDAVAČ	GT Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 128 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet
PLATFORME	PC

ŠTO se događa kad uzmete stari grafički engine iz Unreala, obogatite ga i dodate mu dobar i kompleksan sadržaj odlično prodavanih fantasy knjiga Roberta Jordana? Wheel Of Time!

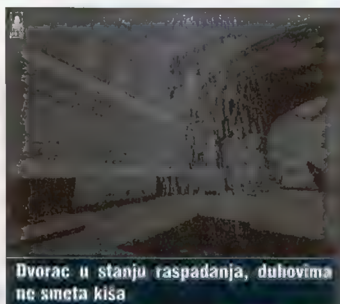
Tako je svoj preview počeo prije par mjeseci jedan strani autor. Ali pogriješio je. Trebalo je početi ovako: Što se događa kad uzmete grafički engine iz Unreala, obogatite ga, učinite ga hardverski vrlo zahtjevnim i dodate mu dobar i kompleksan sadržaj odlično prodavanih fantasy knjiga Roberta Jordana? Wheel Of Time!.

Ali taj recenzent nije mogao znati što se sprema. Sve su najave govorile o odličnoj igri, a svi znamo da to možemo povjerovati tek onda kad i odigramo tu supergru. Ali pustimo tehnikalije na trenutak, usredotočimo se na priču koja je svakako vrijedna spomena.

Nadam se da ste barem jednom u životu pročitali neku fantasy knjigu. Ako jeste, onda sigurno znate da 90 posto njih dolazi u nekoliko knjiga koje sve morate pročitati da biste saznali kraj. Fantasy knjige su gotovo uvijek sage u kojima se prepričavaju događaji prije i poslije glavne radnje, gdje se uistinu ulažu veliki napori da se razrade likovi i izgradi veliki svijet oko njih.


Sile tame likuju nad mojim mrtvim tijelom, reload i onda su moji


Ukleti grad, pun mjesec i grmljavina, brrrrrr


Dvorac u stanju raspadanja, duhovima ne smeta kiša

Single player dostojan vašeg vremena

TER'ANGREAL

Ter'angreala, tih zgodnih stvarčica je uistinu mnogo. Morate paziti kako se njima služite da ne ostanete bez njih kad je najvažnije. Kako se mnoge zvijeri dobro izmiču, preporučujem da vatrene i eksplozivne Ter'angreale ispucavajte ispred protivnika, a ako su protivnici jači, slobodno koristite navođene (samo pazite da nemaju neku dobru obrambenu čaroliju).


Zasipanje skrivenih čudovišta vatrenim Ter'angrealom je dobra taktika


Ako sve propadne, tu je uvijek prateći Ter'angreal


Odlično napravljeni efekt kad se vatreni Ter'angreal zagasi u vodi

I TAKO PRIČA POČINJE

Wheel Of Time obuhvaća 8 Jordanovih knjiga na više od 6000 stranica - do danas. Saga još nije gotova jer svijet koji je stvorio živi svojim životom.
Da biste igrali Wheel Of Time, ne trebate znati što se događa u Wheel Of Time serijalu knjiga, ali ako ste ga pročitali, znate kako funkcionira Jordanov svijet.

Vrlo davno, u doba legendi, određeni ljudi su imali snagu upravljati prirodnim moćima koje su koristili za napredak i prosperitet. Ali kako to uvijek biva, jedna je žena otišla predaleko. Iz dubine je probudila i dovela na svijet The Dark Onea. Nakon mnogih bitaka junak Dragon je uspio zarobiti The Dark Onea pomoću jake magije i zatvoriti ga. Da više nikad ne bi mogao izaći van, napravio je četiri pečata koja su trebala zadržati Tamnoga unutar njegove tamnice. Ali nekoliko trenutaka prije nego je Dragon uspio zatvoriti Tamnoga, on je zaposjeo muški dio ljudi koji su znali koristiti moći. Nastao je kaos u kojem su muškarci poraženi, ali - pečati su bili izgubljeni. Danas se dva čuvaju u Bijeloj kuli, a za ostalima se traga.

Vi započinjete igru kao mlada Elayna, članica Aes Sedaia, žena koje mogu kanalizirati moći. Nažalost, Elayni to nikad nije uspjelo (ne više od kapi, kako kažu u igri). Ali zbog tog svoga nedostatka, naučila je kako rabiti Ter'angreale, čarobni predmet koji se koristi da se postigne određena namjena (ovo ja nisam izmislio, nego je to službena definicija). Neke Ter'angreale mogu koristiti samo članice Aes Sedaia, a ostale mogu svi. U igri se javlja oko četrdesetak Ter'angreala koji služe pretežno za borbu (postoje defenzivni i ofenzivni Ter'angreali). Jedne noći dok je Elayna proučavale putopis u njezine je dvore provalio lopov (The Hound) koji je pomoću Ter'angreala pobio 14 njezinih sestara. Nakon malo jačeg šamara Elayna je bespomoćno gledala kako The Hound odnosi Ter'angreal koji je bio skriven u zidu i za koji nije ni znala. I tako sve počne.

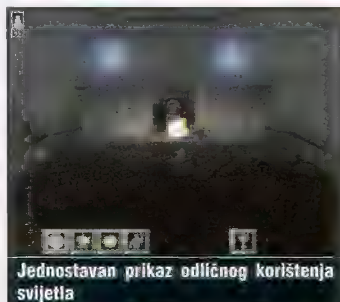
Odlični zapleti koji se događaju, napeta priča koja vas tjera da idete dalje da saznate tko ste, zašto ne možete kanalizirati i što je taj tajanstveni Ter'angreal pridonose atmosferi. Glavni dio priče vidjet ćete kroz renderirane sekvence koje traju i do deset minuta. Baš zbog toga igra dolazi na 2 CD-a, na drugom su animacije (u Quick Time formatu, možete ih pogledati i izvan igre) i glazba (koja je u mp3 formatu i isto je možete poslušati iz Windowsa).


Ova maglica je duh kojeg je nemoguće uništiti, a ne voli kad palim po zaštićenim spomenicima kulture

GIRL POWER

Wheel Of Time je zapravo jedna odlična mješavina. Single player dio orijentiran je na Elaynu i njezino putovanje prema istini. U tom dijelu igre kombinira se akcijski (normalno, s teškom dozom fantazije) i strategijski dio. U strategiji morate u jednom dijelu postavljati zamke i prepreke po dvorcu spriječivši najezdu neprijatelja koji bi htjeli pobiti vaše sestre.Veliki broj artifakta, već prije spomenutih Ter'angreala, igri daje određenu čar. Srećom, Wheel Of Time ne pati od sindroma prenakrcanosti gdje od gomile predmeta ne znate što biste s njima, nego se Ter'angreali odlično kombiniraju. Kako sam već spomenuo, postoje defenzivni i ofenzivni Ter'angreali. Moram priznati da su potonji čak zanimljiviji od ofenzivnih koji se koriste za napad i nisu ništa više nego fantasy inačica različitih shotguna i sl. Kad se odbaci taj mali dio koji se može povezati s klasičnim oružjima, dolazi onaj bolji dio oružja, tj. Ter'angreala. Ima ih totalno nabrijanih; primjerice, neka vrsta udarnog vala koji se širi tlom i drobi sve na svom putu. Koji put sam ostao šokiran kako novi, još ne iskušani Ter'angreali dobro drobe. Za svaki Ter'angreal postoji opis


Vjerujem da je svima jasno da me je ovo živinče stajalo života


Jednostavan prikaz odličnog korištenja svijetla


Poveći neprijatelj koji se materijalizirao ni od kuda

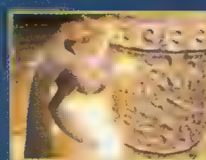
ANIMIRAJ ME POLAKO

Renderirane sekvence su odlične. Kopresirane u Quick Time formatu u trajanju deset minuta pravo su zadovoljstvo gledati jer vam pomažu i da se upoznate s pričom. Jedina zamjerka je malo čudan hod likova, pogotovo Elayne koja izgleda kao da ima noge pola metra ispred tijela.


Između pripadnika tamne strane često su silne svađe koje rezultiraju smrću


Renderirana Elayna


Burnin' down the house, my house....


Elayna u trenutku otkrivanja tajne teleporta

čemu služi i koje je vrste (vatra, voda, duh....).

Kako u fantasy svijetu nema različitih štitova, power upsa i sl., obrambene čarolije su vrlo dobro osmišljene. Određeni Ter'angreal služe samo za obranu od određenih prirodnih nepogoda - npr. kad ronite, treba vam obrambeni Ter'angreal koji sprječava da vas struja odnese u suprotnom smijeru. Ili štit koji odbija sve udarce natrag prema napadaču. Postoji gomila obrambenih čarolija koje kombiniranjem dostižu svoj pravi učinak. Recimo , kombinacija Ter'angreala koji odbija napad i Ter'angreala koji napadaču prouzroči dvostruku štetu.

Ali najviše me oduševilo ozdravljenje. Boljeg rješenja u akcijskim igrama nisam vidio. Osim klasičnih čarolija koje vas ozdravljuju, Elayna se pomalo razumije u ljekovite trave pa ako naiđe na koju, iskoritit će je i tako vratiti zdravlje. Zgodno je što obično ljekovite biljke rastu na proplancima, ne u dvorcima i sl.

TEHNIČKA IZVEDBA

Grafički igra na momente briljira, postaje odlična, na momente zapada u prosječnost. Pozabavit ćemo se primjerima. Na početku igre jurite prema prokletom gradu jer se ondje zaputio i The Hound, a tijekom tog puta vidite toliko detalja da vam zastane dah. Ribnjak u kojem je voda dakako prozirna, ribice koje skaču hvatajući mušice, a kad padnu natrag, koncentrični se krugovi šire površinom. Brda, nebo, sve je odlično napravljeno. A tek kad lansirate plameni Ter'angreal i kad nakon udara kamenje koje je ležalo naokolo poleti na sve strane zbog siline udarca, zastaje vam dah.

Igra zna dobro prestrašiti, pogotovo u početku. Kad prvi put ugledate ukleti dvorac i kad munja propara nebo, e onda je to već strah. Kad konačno udete u dvorac, svako malo iz mraka vas vreba nešto, čujete zavijanje... Osim tih genijalnih dijelova, postoji i ona puka dosada dok lutate hodnicima. Srećom, hodnika koji su napravljeni kao labirint nema mnogo, možete ih na prste nabrojati.

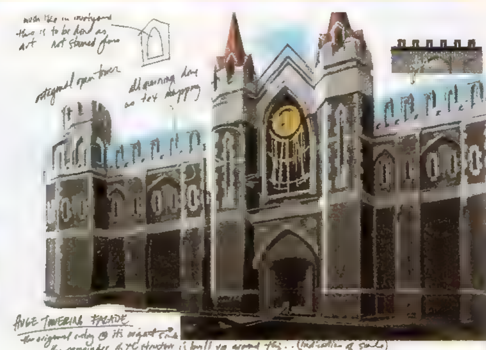
Danak za odličnu grafiku platili smo na kraju mi. Igra je zahtjevna k'o sam vrag. Ako želite ugodno igranje na 800x600 (uz maksimalna opterećenja), osigurajte malo jači PII ili PIII i neku pristojnu brojku ramova, a o 3D kartici neću ni govoriti. Nećete požaliti.

Zvuk i glazba su odlični. Poglavito glazba. Mješavina je to instrumentalne keltske glazbe s primjesima hard rocka koja se tako dobro uklapa u igru (baš sad slušam soundtrack na Winampu). Za izvrsnu izvedbu možemo zahvaliti norveškom keltskom bendu The Tempest i Robertu Berryju koji se pobrinuo za rock dio.

Multiplayer kod je preuzet iz Unreal Tournamenta, ali nema straha da ga zagriženi Quakeovci ne bi mogli igrati jer nije sve šareno kao u UT-u, riječ je o malo drugačijem konceptu. U multiplayer dijelu možete biti bilo koji protagonist ove igre (Elayna, The Hound, Leader Children Of The Light-a i The Forgoten). Namjerno vam nisam pisao o "djeci svijetla" i "zaboravljenima", na vama je da ih sami otkrijete. Četiri strane, četiri pečata. Svi počinju u svom dvorcu pa i vi. Prvo ga osiguravate, raspoređujete zamke i svoje suborce, a zatim krećete u napad sami u nadi da ćete ukrasti, tj. osvojiti sve pečate i tako si osigurati pobijedu.

Grafika i zvuk su čisti užitak za vaša osjetila





Na kraju bih trebao izvući neki zaključak iz svega ovoga? Držim da to nije potrebno jer ako ste pročitali recenziju, ako ste pogleadali slike uz tekst i ako imate malo jače računalo, Wheel Of Time je igra koja će vas zabaviti i pokazati vam neke detalje koje nikad niste mislili da možete vidjeti ili osjetiti. Tako će se vaša dva najvažnije osjetila, vid i sluh, nauživati. Moja preporuka.

ALTERNATIVNO

HEXEN II
Zbog moćunsti korištenja magija ovo je dobar početak

UNREAL
Pogledajte malo siromašniji engine Wheel of Timea

UNREAL TOURNAMENT
Mulitplayer igra koja je svoj kod posudila mulitplayer dijelu Wheel of Timea

OCJENA

Odlična priča, krasna grafika, odlična glazba

89%

Jane's opet napada

JANE'S U.S. AIR FORCE

PREPORUKA MJESECA

JANE's-a nudi igru koja bi mogla postati simulacijom godine. Zašto? Pročitajte !



Ova slika najbolje govori o razini detalja i grafici koja je u ovoj igri doista za ocjenu 99%

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Jane's Information Group
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 64MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII400, 64MB, 3D kartica 16MB
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

FALCON 4.0
Također fenomenalna simulacija, ali vezana samo za borbeni zrakoplov F-16

BILO KOJI DRUGI JANE'SOV NASLOV
Ljudi se doista trude, svaka simulacija koja izađe iz njihovih ruku postavlja nove standarde u kvaliteti računalnih igara.

NABAVITE SI VLASTITI VOJNI ZRAKOPLOV
Ipak malo teže izvedivo :).

NAKON legendarnih naslova kao što su bili JANE's F-15 i Israelli Air Force dugo nije bilo kvalitetnih simulacija modernih borbenih zrakoplova (osim, naravno, Microproseovog Falcona 4.0). No, kako je stigla nova generacija 3D ubrzivača i nove generacije procesora, bilo je vrijeme da se i tu popuni praznina te da jedna od simulacija preuzme naslov najbolje, najljepše i najigrivije, a JANE's U. S. Air Force čini baš to.

Preuzimate ulogu pilota jednog od 8 različitih borbenih zrakoplova, od onih koji su iznijeli Vijetnam na svojim leđima (npr. F-4E) do najnovijih, stealth zrakoplova za 2. tisućljeće kao što su primjerice F-22 ili F-117, sudjelujući u misijama od Vijetnama preko Pustinjske oluje do budućih, nazvanih Crvena strijela i Uspavani div.

GRAFIKA ZA BUDUĆNOST

Nakon genijalnog uvoda (koji je zapravo zaštitni znak svih igara koje nam dolaze iz EA), dolazimo do glavnog izbornika gdje nam je jedna stvar odmah zapela za oko. Unatoč velikoj hardverskoj gladi (min p200MMX, 64MB Ram, 4MB 3D ubrzivač), USAF je jedna od rijetkih igara koje je znaju i opravdati. A grafika? Najbolja koju smo dosad vidjeli u simulacijama. Razlučivost ide do monstruoznih 1280 x 1024, no za takvu će vam grafiku trebati jedan P3 500 barem s Matrox G400 karticom. Vjerojatno po prvi put zemlja je doista neravna i prepuna brežuljaka, kanjona... Teren je izmodeliran zahvaljujući satelitskim slikama i stereoskopiji kao načinu njihova preklapanja ne bi li se postigle realne elevacije i boje terena. Cockpit je bolji nego ikad, tj. na raspolaganju su vam 3 pogleda na nj: obični (2D), 2D samo HUD, i fenomenalni 3D Cockpit, u kojem vam preporučujem da letite ako se baš želite osjetiti kao pravi USAF pilot. Posebna je pozornost posvećena izradi specijalnih efekata. Tako, primjerice, eksplozije neće biti iste ako zrakoplov "skinete" raketom ili topom (moram priznati da ovo potonje pričinjava daleko veće zadovoljstvo). Isto tako, znalo me je u igri živcirati kad bih čuo SAM launch, a ukoso lansiranu raketu koja ide prema zrakoplovu odozdo igrač bi vodio kad je već bilo prekasno. Ovdje je to ispravljeno, čim na vas lansiraju SAM, možete preko F5 vidjeti i raketu i smjer iz kojeg dolazi, a da o realističnosti i izgledu lansiranja i ne govorim. Koliko se god to nekima činilo nebitno, upravo takve sitnice razlikuju realističnu simulaciju od nerealistične. Jedan od važnih elemenata u igri je i zvuk, a USAF dominira i na tom polju. Naime, i glazba i zvučni efekti su takvi da igrač ni trena ne misli o njima, oni izravno predstave virtualni svijet u kojem se nalazi, a dinamika tog svijeta ne dopušta razmišljanja. Ako se sjećate kad je u Top Gunu instruktorica rekla Mavericku neka razmisli, na što je on odgovorio da u tim situacijama ne razmišljate jer - ako razmišljate, mrtvi ste. Drugim riječima, zvuk je dobar da ne može biti bolji. Još jedan tehnički detalj bode

Prekrasni, jednostavni i dinamični izbornici oduvijek su bili zaštitni znak JANE'sa

Taktička mapa je izuzetno pregledna i funkcionalna

Brifinzi su razrađeni do najsitnijih detalja poput satelitske snimke cilja i sl.

oči jer dosad nije viđen u aviosimulacijama ovog tipa, a to je mogućnost zapovijedanja, vjerovali ili ne, glasom. Iako sam, sjećajući se Creativovog Voice Assista i igre Command: Aces of the Deep, bio užasno skeptičan glede tog noviteta, moram priznati da ovaj put Microsoftov govorni API nije podbacio. Od 10 naredbi, 9 ih je bilo pravilno detektirano i izvedeno, što igri daje znatno veću dubinu. Moram priznati da je fenomenalan osjećaj kad usred borbe na mikrofon provalite Wingmanu:"Protect me", na što on odgovori "Roger That" i skine negativca s vašeg repa. Taj je način zapovijedanja tako dobar da u skoroj budućnosti možemo očekivati i mikrofon u hardverskim zahtjevima za ovaj tip igara.

SPLASH ONE FULCRUM !

Jedan od nabitnijih aspekata svake igre je njena igrivost, a kao što ste mogli i predpostaviti, ova je ima doslovce na bacanje. Počevši od običnih training misija, u kojima vas instruktor vodi korak po korak kako bi se i osoba koja nikad nije vidjela kako izgleda cockpit zrakoplova (zar ima i takvih ??) mogla snaći i uživjeti se u igru. U sklopu trening misija je i borbena škola koja će vas naučiti sve procedure za ispaljivanje pojedinih vrsta oružja, te izbjegavanje AAA i SAM-ova (moja osobno najdraža training misija) koje su bazirane na procedurama iz stvarnog svijeta. Za one malo zahtjevnije, koji kane postati poručnici, tu su i vrlo teške Red Flag misije koje se ipak mogu savladati. Nakon traininga, tu su i quick i single misije, kojih je relativno malo, ali su zato vrlo različite. Navedimo samo neke: bombardiranje nuklearke u Iraku, spašavanje otetog zrakoplova od strane iračkih Migova s jednim jedinim F-22... Iako su sve relativno komplicirane, zapravo su samo priprema za pravi dragulj ove igre - za poludinamične kampanje od Vijetnama (letite u kantama od zrakoplova i svako malo molite Boga da vas neki nadobudni SAM ne uzme u ciljnik jer ste u protivnom nkž.) preko Pustinjske oluje (eat lead Saddam) i njenih čuvenih noćnih zračnih udara u srce Bagdada nevidljivim F-117 do futurističnih poput Red Arrowsa, gdje se međusobno kolju dvije strana: Crvena i Plava, i Sleeping Giant, gdje treba spriječiti Yeltsinovog nasljednika i njegovu glad za teritorijem (u praksi se pokazalo da se takve stvari najbolje rješavaju sa: "Eat missle, sucker", tj. blagim pokazivanjem zuba protivniku - nije preporučljivo ako je zubar!). Jedna od važnijih činjenica je da se svaki vaš uspjeh ili neuspjeh automatski bilježi u vaš dosje o kojem, dakako, ovisi i vaše napredovanje. Tako se, primjerice, jednog dana glatko možete provući kao general sa 4 zvjezdice, što je razrađeno do detalja kakvi još nisu viđeni u simulacijama. Svaki kill, svaki gubitak, svaki sat u svakom zrakoplovu se automatski bilježi. Dakle, društvo, učite na greškama i nađite si mjesto u vrhu piramide. Svaku je misiju moguće snimiti i poslije pogledati gdje ste pogriješili. Kako vam sve to ne bi dosadilo, imate i mogućnost multiplayera preko JanesCombat.Neta i podršku do 16 igrača u tom načinu igre. Osim toga, tu je još i Mission editor za fanatike koji su već sve prošli i nemaju pravih izazova. Zahvaljujući njegovoj jednostavnosti i intuitivnosti, mogu doista kreirati svašta.

Dakle, da zaključim, ova je igra definitivno "a must have" za svakog ljubitelja simulacija jer zbog svoje inovativnosti, grafike, zvuka, a ponajprije igrivisti drži igrača prikovanog za monitor vrlo duugo pa je pitanje hoću li položiti onaj ispit na fakultetu. Možemo je preporučiti doslovce svakom igraču koji ima malo jaču igraću konfiguraciju. ◄

JEDAN MALI, ALI GADNI BUG !

[illegible]

"PTICE" KOJE SU VAM NA RASPOLAGANJU

▲ F-105 - Od milja zvani "Thud", ovaj lovac/bombarder imao je najviše uspješnih udara u Vijetnamu, dok je u isto vrijeme uspio skinuti pristojan broj MIG-ova. Najbolje se ponaša na malim visinama.

▲ F-16 - Popularniji kao Falcon, ovaj relativno mali zrakoplov ima zadivljujuće manevarske sposobnosti i brzinu. Izvrstan odabir za zračne sukobe.

▲ F-15 C/E - Čuveni američki orao, današnji lovac/bomberder s prve linije bojišta. Danas definitivno najbolji zrakoplov u službi i kao lovac i kao bombarder. Iskazao se u Pustinjskoj oluji.

▲ F-22 - Raptor pripada sljedećoj generaciji lovaca/bombrdera. Jednostavan za letenje, težak za uništiti i smrtonosan za bilo kojeg protivnika koji je dovoljno blesav da se s njim upusti u dvoboj.

▲ F-117 - Nighthawk, prvi put stavljen u uporabu u Pustinjskoj oluji, ovo je prvi zrakoplov koji je doslovce nevidljiv za veliku većinu postojećih radara. Može bacati bombe od 2000 funti s nevjerojatnom točnošću.

▲ A-10 - Warthog. Robusni ubojica tenkova. Sa svojim 30mm topom u nosu, ponekad i sa streljivom obogaćenim Uranom, on je vašem vojniku najbolji prijatelj, a naprijateljskom tenkistu najgora noćna mora.

◄ F-4E - Takozvani Phantom, glavna radna snaga u Vijetnamu. Bio je u više zračnih bitaka nego svih današnji zrakoplovi, od čega je samo u mornarici zabilježio 277 zračnih pobjeda. Danas se još tu i tamo koristi u Wild Weasel izvedbi (lovac na SAM-ove).

"In the air, You mustn't think, 'cause if You think, You're dead !"
(Maverick, Top Gun)

OCJENA

Jednostavno rečeno, igra koju su u JANE's-u obradili do savršenstva.

96%

Ukradite ovu igru! Odmah!

GRAND THEFT AUTO 2

Došao je i taj dan - ljubitelji bezrazložnog nasilja, organiziranog kriminala i brzih auta mogu si priuštiti drugu inkarnaciju najneukusnije od svih igara



Jedna od bonus misija - masovna destrukcija sladoledara

Efekti eksplozija su dosta poboljšani

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	DMA Design/Rockstar
IZDAVAČ	Take 2 Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Glide, Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet
PLATFORME	PC, PSX

ALTERNATIVNO

GRAND THEFT AUTO
Ista stvar, samo u nešto manjem i oskudnijem izdanju. Ako još niste igrali, radije nabavite Dvojku.

DRIVER
Slično, ali u 3D-u i ne baš tako okrutno. GTA je bio jedna od inspiracija za tu igru.

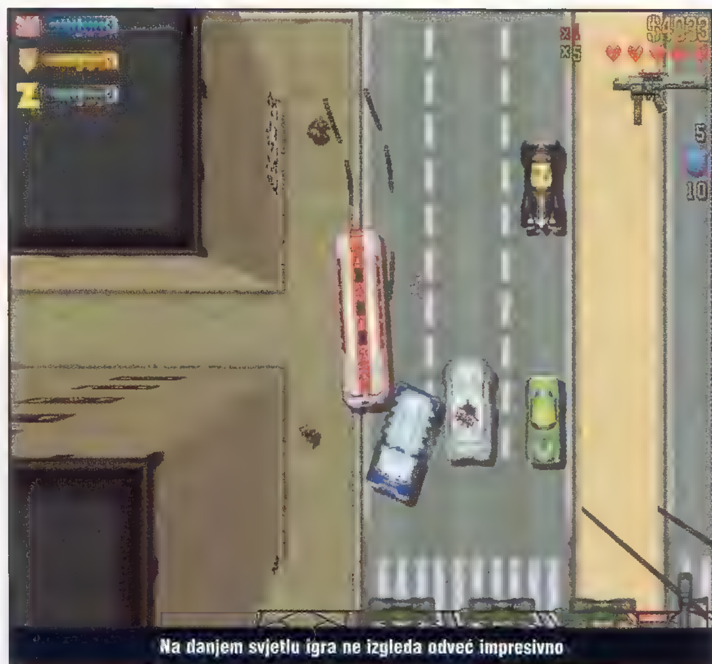
MIDTOWN MADNESS
Prilično sterilna Microsoftova simulacija vožnje i razbijanja.

MALO je koja igra u povijesti industrije računalne zabave izazvala toliko kontroverzi kao Grand Theft Auto koji je u nekim zemljama bio zabranjen u bilo kojem obliku. Mogućnost nekažnjenog ubijanja nedužnih civila i policajaca, počinjavanje svakog zamislivog kriminalnog djela među kojim je krađa auta, implicirana u naslovu igre, tek najmanja stavka, pozitivno vrednovanje svih spomenutih zlodjela u obliku bodova te broj virtualnih mrtvaca koji bi se samo nakon nekoliko dana igranja neizbježno penjao preko tisuću samo su neke od zamjerki svih mogućih moralizatora ovoga svijeta. Otvoreni rasizam, izrugivanje svim strukturama društva i okrutni crni humor su također dokazi njegove neobljubljenosti među istima. Uz takav publicitet (negativan, doduše, iako je Hitler znao što govori kad je rekao da takvo što ne postoji), nije ni čudo da se igra unatoč tehničkoj zastarjelosti prodala u golemim količinama stekavši kultni status među igračima. Upravo zato dolazi i drugi nastavak za koji bismo ukratko mogli reći: isto, ali veće, ponešto bolje, malo dorađenije i - ono najvažnije - rađeno s još manje ukusa i pedagoške korektnosti negoli njegov prethodnik. Možete računati s tim da će ga (opet) igrači obožavati, a senzacionalistički mediji dočekati na nož.

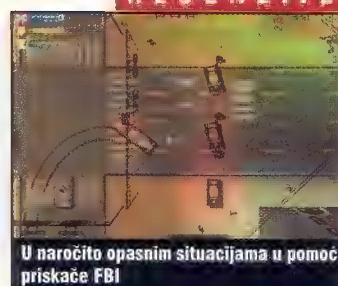
GTA 2 je na prvi pogled sumnjivo sličan grafički ne odveć raskošnom prvom nastavku. Doista, već nakon nekoliko minuta je očito da je način, stil i osjećaj igranja ne samo na tragu GTA 1, nego gotovo identičan. Dobra vijest, rekli bi mnogi fanatici i ljubitelji među koje i sam spadam, ali se mora priznati da je nivo inovacija više nego mizeran. Počnimo od načina igranja.

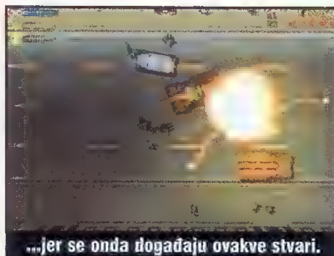
NASTAVAK ILI PRERADA?

Igru počinjete kao nadobudni i neopremljeni sitni kriminalac u centru golemog Union Cityja. Uskoro saznajete da je svako od triju glavnih gradskih područja odnosno nivoa igre podijeljeno između triju bandi koje međusobno ratuju za teritorij, za monopol na tržištu vitaminskih dodataka (u vidu opojnih sredstava, dakako)... Kao i prvom nastavku, i ovdje svaka banda ima nekoliko telefonskih govornica u kojima preuzimate poslove podijeljene u tri težinske kategorije. Bande su priča za sebe - koncipirane s mnogo humora, tipično GTA-ovske. Neke od najzanimljivijih su Loonies, skupina umobolnika koja unatoč tome što je zatvorena u mentalnu instituciju uspijevaju održati visok


Na danjem svjetlu igra ne izgleda odveć impresivno


Don't drink and drive, smoke and... no dobro


U naročito opasnim situacijama u pomoć priskače FBI


...jer se onda događaju ovakve stvari.



Baš i nije najpametnije stati na put tenku...

Sličnost s GTA 1 je kojiput doista previše očita

nivo "profesionalizma", Rednecks, hrpa bolesno smiješnih južnjačkih seljačina koje predvodi ni manje ni više nego Elvis, Hare Krishna, vjerski fanatici. Tu je i neizbježna Yakuza, a među najmoćnijima je Zaibatsu Corporation, megakorporacija koja ne preza ni od čega. Nećete moći u svakom trenutku igrati svaku misiju jer to ovisi o količini poštovanja koju pojedina banda ima prema vama. Primjerice, na početku igre bande vas dovoljno poštuju samo za najjednostavnije misije, a želite li to promijeniti, morate ih u spješno riješiti ili pobiti nekoliko desetaka članova protivničke bande. Naravno, ubivši članove jedne bande, smanjit ćete količinu poštovanja te bande prema vama te će vas zasuti rafalnom paljbom kad se nađete u njenom području. Misije su ostale jednako raznovrsne i zabavne kao i u prvom dijelu, tematski utemeljene na sličnim motivima: uklanjanje protivnika, pljačke banaka, uništavanje zgrada i automobila itd., a broj im je prilično impresivan: oko sedamdeset, što jamči popriličnu količinu zabave. S druge strane, tko je god GTA-u posvetio barem jedno popodne zna da je rješavanje misija samo dio zabave, veliku važnost ima neizbježno i bezrazložno divljanje po gradskim ulicama. Gaženje, ubijanje i razbijanje bit će bodovano kao i prije. Oružja su prilično raznolika - od pištolja i mitraljeza do raketnih bacača, molotovljevih koktela, sačmarica i dr., a nabavljate ih na tipično arkadaški način, kao u GTA 1, pokupivši ih na jednoj od naizgled nasumce odabranih lokacija. Tu je čak i mogućnost opremanja vašeg vozila mitraljezom, minama, bombama ili mehanizmima za izlijevanje ulja na cestu. Na sličan način kao i oružje pronaći ćete i zdravlje, različite bonuse i neponovljivo zabavne Kill Frenzyje, nasilne digresije najčešće s ciljem ubijanja određenog broja ljudi u zadanom vremenskom razdoblju, kojih je ovdje uistinu mnogo. Al vaših ljutih protivnika, policije, je malo unaprijeđen, a novost predstavljaju protivnici koji uskaču ako se pokažete prevelikim zalogajem za običnu policiju i vrlo su opasni - oni vas neće s uhititi, nego će vas ubiti - to su SWAT timovi, FBI, a ako ste zaista opasni - i vojne jedinice.

TAXI DRIVERS MUST DIE

Dizajn je, moramo reći, razočaravajuće sličan onome u GTA 1. Perspektiva je identična, top -down s dinamičnom kamerom, djelomice 2D, djelomice 3D: cesta, ljudi i automobili su 2D objekti osrednje kvalitete, dok su zgrade i drugi objekti u 3D-u slične razine kvalitete. Jedino značajno unapređenje grafičkog enginea su svjetlosni efekti koji su doista izvrsno napravljeni i sjajno dočaravaju prilično mračnu, urban hell atmosferu, naročito se iskazujući u izvrsnim eksplozijama kojih ćete se zbog naravi igre prilično nagledati. U opcijama igre postoje dvije opcije osvjetljenja: noon i dusk. Sve navedeno vrijedi za dusk mod, iako je i prvi zapravo jednak, samo bez efekata svjetla i sjene, osim eksplozija, i nešto je pregledniji. Svijet, odnosno grad, u kojem se igra odvija je golem, mnogo veći nego u GTA 1, i daje još veći osjećaj slobode i nelinearnosti, što je meni osobno bio i ostao najprivlačniji element i jedne i druge igre. Onaj osjećaj da vaša okolina živi svojim životom neovisno od vas je ovdje itekako prisutan - čak bih se usudio reći- prisutniji nego u bilo kojoj drugoj igri koja ne pripada žanru roleplayinga. Može se dogoditi da vas pregazi auto, da vam netko ukrade auto pa čak da nastradate u pucnjavi s kojom nemate nikakve veze. Kad smo već kod automobila, ovdje ih je doista mnogo, s fizičkim engineom identičnim onom u GTA 1, samo što su ovi futurističkog dizajna i nešto brži. To, dakako, uvelike pridonosi iskustvu joyridinga, što je jedan od glavnih nositelja šarma ove igre. Soundtrack je prilično dobar, rađen slično kao i u prvom nastavku, dakle, u formi radioprograma koji slušate vozeći auto.

Može li se što zamjeriti ovoj igri? Pa, mnogo toga. Kao prvo, dizajn i koncept su, koliko se god to pokušavalo prikriti, identični nom u GTA. Grafika je, unatoč dobrim svjetlosnim efektima, i dalje osrednja. To je možda moguće pripisati i simultanom razvoju za PC i PSX, što je rezultiralo nemogućnošću normalnog snimanja igre: da biste snimili igru (ne smijete biti usred misije), morate pronaći crkvu i ondje platiti pedeset tisuća dolara (popraćeno je komentarima kao što su "Jesus saves" i "Damnation: no donation, no salvation"), što traje prilično dugo i neizvedivo je ako, recimo, morate hitno prekinuti igranje. No, najvažniji razlog mog razočaranja je što, koliko god beskrajno zabavno bilo, čak i ovakvo katarzično, nepotrebno, apsurdno i histerično smiješno iživljavanje nakon nekog vremena postaje samo još jedan način ispunjavanja dokonog nedjeljnog popodneva. Ovo je samo još jedan Grand Theft Auto, i kao takav nema nikakve posebne domete ni potencijale doli zabaviti publiku, nikakve originalnosti ni zanimljivosti doli one koju je već imao GTA 1. ◄

REZULTATI ANKETE

Naš je stručni tim priupitao nekolicinu prolaznika kakav je njihov stav prema Grand Theft Autu 2, tematici koju igra obrađuje, te njezinoj korelaciji sa zagrebačkim prometnim gužvama, ruskom mafijom i katoličkom crkvom u Hrvata. Evo rezultata:

Marko B.
Asocijalni srednjoškolac

[illegible] stalno mislite da ste neke [illegible] Ajd' neka netko od vas dođe [illegible] pa bu'te onda vid'li 'ko je [illegible]

[illegible]
[illegible]

[illegible] znam da kad ja idem na [illegible] dole na Trešnjevački [illegible] kad ja idem s tramvajem, bude uvijek strašna gužva i [illegible]

[illegible] G.
[illegible]

[illegible] međuu nigdje mjesta za [illegible] A navečer kad idem gore u [illegible] de imaju živu muziku, ne možeš od milicije ni par rafala [illegible]

Anto R.
Katolički svećenik

[illegible] mladež bombardira [illegible] hrvatski mladić i djevojka [illegible] prave vrijednosti [illegible] ljudski život vrijedi deset bodova!

OCJENA

Iako je jedna od najzabavnijih igara koje sam ikada igrao, GTA 2 prelazi granicu koja dijeli originalne od konfekcijskih igara

74%

Bye bye Diablo?

REVENANT

Recept je jasan: pokupi najbolje u nekoliko hit igara i napravi novi hit. Sve bi bilo lijepo kad ne bi postojali producenti, nestrpljive zvjerke koje uvijek požuruju završetak produkcije



Ne, ovo nije jedna od jačih čarolija Final Fantasyja 8 - ovo je Revenant u akciji

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cinematix
IZDAVAČ	Eidos interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P200 MMX, 32Mb, 2Mb VGA
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64Mb, 3D kartica 8Mb
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	LAN, modem , internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BALDUR'S GATE
Da postoje likovi koji vam se mogu pridružiti, sličnost bi bila još veća.

DIABLO
Ipak ostaje pobjednik iako mu je prijestolje uzdrmano.

SOUL REAVER
Mada vam se čini da nema sličnosti među njima, ona postoji- obje su skresane zbog pritisaka da što brže izađu na tržište.

Budući da najviše volim sažeto izražavanje, pokušat ću Revenant opisati u nekoliko riječi: igra pričom slična Soul Reaveru, izvedbom Baldur's Gateu, atmosferom Diablu, iz nepoznatih razloga na tržište bačena prije nego je do kraja dorađena.

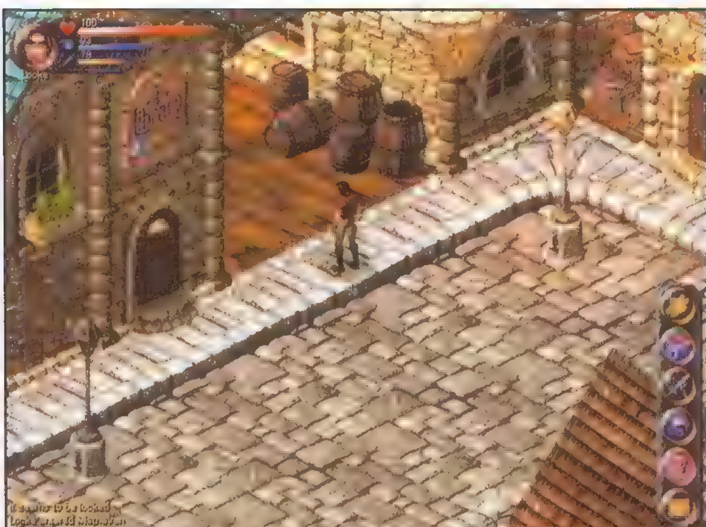
Eto, tko razumije - razumije. Za ostale slijedi pojašnjenje. U Revenantu, igrač je u ulozi ratnika po imenu Locke koji je iz tisućljetne smrti prizvan magičnim ritualom (slično kao u Soul Reaveru ili Legacy of Kainu?) ne bi li vladaru otoka pomogao u svladavanju čudnog kulta koji otima ljude i pretvara ih u vjerske fanatike. Najnovija žrtva je vladarova kći, a prizivanje Lockea je posljednja nada za njezin povratak. Locke, tj. revenant (što je u ovom slučaju ime za slugu probuđenog iz mrtvih), ne zna mnogo o svojoj prošlosti, osim da je bio moćan ratnik, vješt u borbi hladnim oružjem i uporabi magija. Tijekom igre otkit će se njegova povijest, a priča obogatiti detaljima i zapletima čim shvati svoju povezanost sa zadaćom koju obavlja. Pogled na igru je izometričan (sjetimo se Baldur's Gatea), a unatoč čestim razgovorima s likovima i rješavanju manjih zagonetki, najviše vremena proći će vam u borbi (to bi bio Diablo - sad smo ih prošli sve).

LJEPOTA ISKUSTVA

Kopiranje ideja već priznatih hitova dobro je stoga što se mogu izbjeći tuđe greške i napraviti još bolja igra. Programeri iz Cinematixa naučili su lekciju od svojih prethodnika, kvalitete Revenanta su odmah uočljive. Počevši od lijepo dizajniranog svijeta, gdje se mnogo pazilo na detalje kao što su osvjetljenje iz različito jakih i raznobojnih izvora ili unutrašnjost prostorija (vrlo su raznovrsne i sadrže sve što pretpostavljate da bi

REVENANT - ZVUČI POZNATO?

Ako ste ljubitelj AD&D-a, svakako. Naime, u tom sustavu "revenant" je čovjek koji se budi iz mrtvih da bi pronašao i kaznio svog ubojicu. To se ne događa pri svakom ubojstvu, nego samo u onom popraćenom iznimno snažnim emocijama, tj. kad je riječ o žrtvi koja je vrlo moćna kao osoba. Sličnosti s ovim revenantom ima, a sama riječ dolazi iz germanske mitologije gdje u malo drugačijem obliku označava nemrtvo tijelo čarolijom natjerano da obavi neku zadaću.



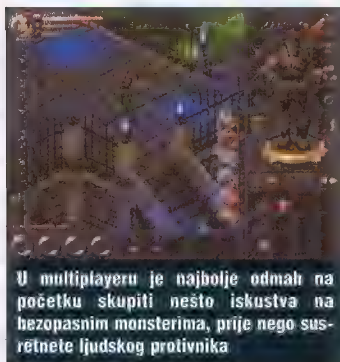
Knjižnica je vaše prvo odredište, u njoj ćete saznati malo više o vremenu u kojem se budite nakon tisućljetnog sna

HEAD TO HEAD

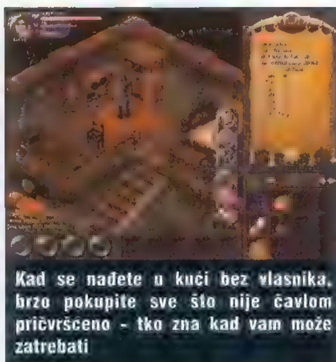
U RPG-ovima fora je u tome da svatko igra svoju ulogu (odatle "Role" u Role Play). Zato u multiplayer opciji ove igre (koja zasad pruža samo Deathmach svatko-protiv-svakoga opciju) možete izabrati jedan od četiriju ponuđenih karaktera - da biste se mogli uživjeti u svoju ulogu, a ne da budete, kao u Quakeu, isti kao i svi ostali. Svaki od njih ima svoju priču, ime i povijest te, naravno, posebne osobine. Što se tiče osobina, vjerujem da je iz slika sve jasno, ali 'ajde za probu: koji je čarobnjak, koji ubojica, koji snagator, a koji mačevalac? Pogodili ste? Naravno.



Unatoč zapletenoj priči, igra je gotova nakon 30-ak sati igranja.



U multiplayeru je najbolje odmah na početku skupiti nešto iskustva na bezopasnim monsterima, prije nego susretnete ljudskog protivnika



Kad se nađete u kući bez vlasnika, brzo pokupite sve što nije čavlom pričvršćeno - tko zna kad vam može zatrebati

trebale imati, od detaljno nacrtanog pokućstva do najsitnijih predmeta), pa do zvukova čarolija i zveckanja mačeva - kvaliteta je neosporna. Likovi su također grafički lijepo dorađeni i prilično dobro animirani iako se kvaliteta animacija razlikuje od protivnika do protivnika - ima ih prekrasno fluidnih, ali i trzavih. Sam način igre, gdje je vaš lik utemeljen na nekoliko karakteristika (snaga, pamet, spretnost...) i povećava svoje sposobnosti skupljajući iskustvene bodove (u najvećoj mjeri borbama), već je mnogo puta viđen i ne treba ga objašnjavati. Dovoljno je reći da je zadovoljavajuće jasno i jednostavno uporabljen, jedino što se, da biste naučili nove udarce, morate ponekad vraćati u početni grad. Uporaba čarolija je zanimljivo riješena pomoću runa kojima slažete magične kombinacije (nešto kao Dungeon Master, ako ga se još tko sjeća), a nova i jača oružja i oklopi standard su u ovakvim igrama koji ne treba više ni spominjati - to se podrazumijeva. Upravljanje likom moguće je tipkama, mišem ili gamepadom i vrlo je dobro riješeno - na početku igre dovoljan vam je miš i strelice na tipkovnici, a kako napredujete, tipke s naprednijim funkcijama i combo udarcima postati će dijelom vašeg repertoara.

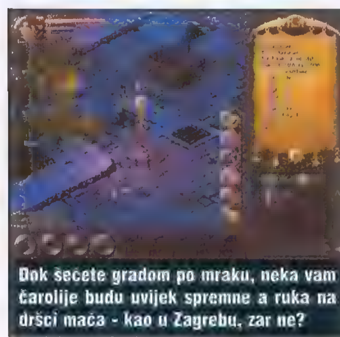
Sve u svemu, većina detalja na kojima "kiksaju" mnoge igre ovdje je brižno napravljena. Igrajući Revenant, dobit ćete dojam da je netko prije negoli je krenuo raditi igru sve dobro osmislio, za razliku od mnogih igara gdje je dojam bio suprotan - kao da su rađene na prepad pa pucaju po šavovima.

KASNO REVENANT U TRGOVINE STIŽE

Nakon svih ovih hvalospjeva, pitate se što je trulo u Revenantu? Ukratko: igra je nedorađena. Naime, na mnogim se mjestima vidi da detalji nisu sređeni kako bi trebali biti i da su ideje programera bile bogatije od onog što je na kraju ponuđeno. Tako će vam, primjerice, nekoliko likova nagovijestiti da će vam se pridružiti tijekom igre, ali se to nikada neće dogoditi, igra će se kojiput bez razloga zablokirati, a pauze za učitavanja i potpuno nedefinirane pauze od nekoliko sekundi do kojih ponekad dolazi čak i na najjačim konfiguracijama dokaz su da igra nije prošla završno testiranje. I završna animacija je pomalo čudna - nekako odudara od ostatka igre, kao da je rađena prije nego se znalo kako će Revenant izgledati. Kratkoća igre koja se ipak proteže na 2 CD-a je također jedan od znakova da je tu trebalo biti još mnogo toga ali se nije uspjelo dovršiti do datuma izlaska.

Ovu bih i ja išao spašavati

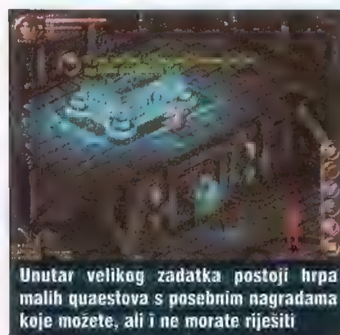
Ipak, nije sve tako crno. I ovakav, Revenant može pružiti sasvim dovoljno zabave ljubiteljima RPG igara. Lijepa grafika i zanimljiva priča dobar su nadomjestak za manje propuste, a multiplayer mode se po kvaliteti i zanimljivosti može mjeriti s Diablovim (nemojte igrati preko neta jer se lako ruši - preko LAN-a je sasvim dobro). Ako pak niste ludi za RPG-ovima, nego ih samo ponekad zaigrate, čuvajte novce za Diablo 2 ili nabavite Baldur's Gate - Revenant ipak nije zvijezda svog žanra.



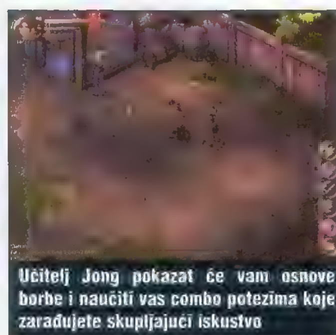
Dok šecete gradom po mraku, neka vam čarolije budu uvijek spremne a ruka na dršci mača - kao u Zagrebu, zar ne?



Medaljon-karta u donjem desnom kutu vrlo je korisna: rano ćete biti upozoreni na približavanje neprijatelja



Unutar velikog zadatka postoji hrpa malih quaestova s posebnim nagradama koje možete, ali i ne morate riješiti



Učitelj Jong pokazat će vam osnove borbe i naučiti vas combo potezima koje zarađujete skupljajući iskustvo

NAPRAVI SVOG REVENANTA

Uz igru dolazi i editor nivoa kojem nisam našao zamjerke. Iako kreiranje vlastite avanture traži dosta vremena, ako ga se prihvati dovoljno igrača, moglo bi produžiti igrivi vijek Revenanta stalno novim igrama i multiplayer arenama. Treba još samo vidjeti hoće li igra u početku biti toliko popularna da je zaigra dovoljan broj ljudi.

OCJENA

Sasvim solidna i zanimljiva igra, no, nažalost, detalji nisu dorađeni.

75%

On zna....da je još dečko

NOCTURNE

Koliko je samo bilo pitanja vezanih uz ekranizaciju Dylan Doga. Kao videoigre. Ili nečeg još goreg. Zapravo, to nema nikakve veze s talijanskim stripom, nego s tematikom koegzistencije čudovišta u svijetu kasnih dvadesetih. I to sa stilom. U Americi. I s kokakolom.



Gađaj u koljena, u koljena majkujoj!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAÈ	Terminal Reality
IZDAVAÈ	Terminal Reality
MIN. KONFIGURACIJA	P333, 128Mb RAM, Voodoo3
NAŠA PREPORUKA	P450, 256Mb RAM, Voodoo3/3000
3D PODRŠKA	Direct3d, TNT, Voodoo1, 2 i 3
MULTIPLAYER	nema
WWW PROIZVOĐAÈA	www.nocturnegame.com
WWW IZDAVAÈA	www.terminalreality.com
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ALONE IN THE DARK
Igra zadivljujuće atmosfere i....tako.

RESIDENT EVIL
Još u sjećanjima (i medicinskim kartonima), ovaj pionir playstation horroraca dokazao je da i igre za playstation mogu biti strašne. Atmosferski, dakako.

ALONE IN THE DARK 2
Hell's kitchen? I don't think so.

Vratimo se u tridesete. U doba gangstera, čarlstona, mladog Hitlera i najodvratnijih reklama ikad viđenih. E, sad zamislite da u tom paranoičnom dobu postoje i čudovišta koja (pukom slučajnošću) američka vlada kani izbrisati s lica zemlje. Naravno, igraču jedino ostaje pogoditi u kojem odjelu ministarstva radi. Da, pogodili ste: vi ste lovac na čudovišta. S originalnim imenom i naočalama za varenje. I pištoljem. Kao Stranac, vi ste član takozvanog "Spookhousea", specijalnog odjela ministarstva sigurnosti koji se tijekom igre, u razdoblju od desetak godina, bavi najrazličitijim misterijima usko vezanim uz paranormalno.

Dakle. S pištoljima u rukama, s velikim srcem i velikim bubregom naš glavni lik, tj. vi, prolazi kroz pet različitih misija najgoreg užasa nastojeći spasiti svijet od nadolazećeg mraka (puca u sunce ne dopuštajući mu da zađe). Dakako, ako ste pomislili da ste sami, prevarili ste se. Obično ubačeni u bitku kao tim, ulazite u sukobe na najrazličitijim mjestima. Od sela negdje duboko u Njemačkoj do mračnih ulica Chicaga, Stranac će si na grbaču do kraja nakrcati petstotinjak jadnika koje će tijekom igre isjeći, izbušiti, zapaliti i tko zna što još. No, da našeg protagonistu ne dočaramo kao sadističku svinju (iako je), reći ćemo da je do poslijednje dlake na svojem tijelu potpuno cool. Štoviše, ako si zamislite da mu je nešto zastalo u grlu uzrokujući hroptanje, definitivno ćete preskočiti sve animirane sekvence.

STUP TAJNOVITE MUŽEVNOSTI

Kao što smo prije spomenuli, Stranac tijekom igre obavlja nekoliko misija vezanih uz eliminaciju gomile živih mrtvaca, demona, vampira i sličnog vrtnog raslinja. Realizacija ideja ovog digitalnog B-horrora ne bi došla ni do četvrtine da se (još jednom) ne nalazimo u kontaktu s najnovijim 3d engineom. Naravno, da bi ovaj članak postigao veličinu od dvije stranice, morat ćemo nešto napisati i o njemu. No prije toga, malo ćemo se pozabaviti sustavom pomoću kojeg napredujete kroz igru. Interface je koncipiran pomoću dobro iskušanih statičnih kadrova preko kojih se Stranac kreće tijekom svojih pustolovina osiguravajući stalnu napetost i pregled-

Stranger: Damn. I need rum.

Svakako da trebaš

Rudnik živih mrtvaca

Deratizacija: ekstremni paravojni odred

NA VEČERI KOD UČITAVANJA

S obzirom da slike malo govore, u ovom ću okviru samo spomenuti da sam istančano ogorčen predugim učitavanjem koje ova igra sa zadovoljstvom manifestira. No, da ne bi sve zvučalo previše negativno, zabavan efekt igre je ipak superioran. Drugim riječima...žrtvovat ćemo sav život da bismo igru odigrali do kraja. Doista?

Ne znam zbog čega djeca ne smiju ovo igrati...

Come to daddy.......arrrrrrrrrhhhhh......i want your soul.....arhhh....itd

Još dva kata pa smo kod knjižnice... Hvala Bogu, ključ od dizala je tu...

Maskota Olimpijade se vraća ozbiljnijim temama

Ako želite Nocturne doživjeti u punom sjaju, morate imati blistavu konfiguraciju

nost kadrova. Doista? Pa, ne baš. Recimo samo da se cijela situacija zapetljava radi grešaka s kojima se playstation igre bore otkako je konzola u prodaji. Ispadanju izvan kadra, primjerice. U Noctunreu je cijela stvar itekako prisutna. Od poprilično iritirajućih borbi gdje vidite samo Strančevo lice do periodičnih (i majku im...frustrirajućih) skakačkih elemenata gdje, pogodili ste, skačete s bloka na blok nastojeći izbjeći sigurnu smrt. No, igrajući igru, više me zabrinjavala činjenica da za quickload treba pet minuta nego ona da mi za vratom dahće vampir veličine jednovolumnog kombija. Naravno, neprilikama tu nije kraj. Iako su likovi iznimno detaljno izmodelirani, clipping je poprilično uočljiv, što je najbolje jamstvo da nikad nećete pomisliti da je riječ o filmu. Hvala Bogu. Kad sam već pomislio da će igra biti savršena, naiđoh na najnoviji bug. Naime, kako je riječ o iznimno mislilačkoj igri, sasvim je jasno da neke predmete morate odnijeti s mjesta A na mjesto B. Dakako, kad biste taj komadić inventara mogli položiti na mjesto B bilo bi O.K., ali ništa od toga, interaktivne zone su vrlo neinteligentno razmještene. Rezultat: bjesomučno tipkanje dok Stranac ne obavi ono što ste mu naredili. Ni kretanje likova nije bolje riješeno. U neku ruku, oni jesu motion capturirani, no čuda se počinju događati kad Stranac izvadi oružje. Hodajući kao čudno strašilo sa štapom u ruci, glavni junak opet propusti priliku da pokaže malo ljudskosti. Ali, hej, to su igre, zar ne? Toliko o lošim stranama, spomenimo i one zbog kojih Nocturne predstavlja jednu od boljih horror igara napravljenih za PC.

PETNAEST RAZLOGA ZA SVRŠETAK RECENZIJE

Za početak, likovi su savršeno izmodelirani. Lelujanje Strančevog balonera ovisno o smijeru puhanja vjetra samo je jedan od profinjenih detalja koji Nocturne čine vizualno toliko atraktivnim. Dakako, glazba je adekvatno stilizirana tako da sve izgleda i zrači dvadesetima. Lokacije su također vrhunsko djelo. Scene napuštenog teksaškog sela ispunjeog živim mrtvacima ili mračna šuma puna vukodlaka nisu nikad bile toliko zastrašujuće. Osim toga, jedan od glavnih elemenata u Nocturneu su i najrealnije sjene ikad korištene u 3d engineu. Među ostalim sitnicama su i realistične teksture na likovima te točno definirani dijelovi tijela kod neprijatelja. Primjerice, moguće je kravi doslovce odvaliti glavu sačmom. U redu, slažem se da dio nas nije uživo doživio to religijsko iskustvo, ali hej...u igri ćete sasvim sigurno to činiti. I kao što to obično ide u recenzijama, vjerojatno ste se zapitali kakav stroj morate imati da biste pokrenuli igru. Pa, da budem iskren, na mojoj tristotridesetstrojki s 64MB RAM-a i voodoo3 karticom sve se manje-više vuklo. Igra je igriva, ali bi sve moglo biti bolje. Drugim riječima, ako želite Nocturne doživjeti u punom sjaju, morate imati blistavu konfiguraciju.

Nocturne je solidan 3d horror izvrsne izvedbe, s gomilom bugova i visokim zahtjevima. Da nije ovih dviju potonjih karakteristika, vjerojatno bih ga i mnogo bolje ocijenio. Ovako....ne bih ga previše hvalio. U svakom slučaju, tko ima odgovarajuću konfiguraciju, neka ga zaigra.

Ja išo malo nacjepat drva pa eto malo ja njega tup tup po rebrima

Ulazak u hram zaboravljenog boga nikad nije bio ovoliko zabavan

ŠTO UČINITI KAD KONTROLOR ULETI U TRAMVAJ?

U nekoliko kratkih slika Hacker vam predstavlja jedan od najekstremnijih načina obrane od djelatnika javnog prijevoza.

Čim začujete "kartu molim", popnite se na krov i zaletite se

Pri zaletu, pokušajte se koncentrirati na misli o bližnjima (rodbina, ljubavnici, omiljeni saborski zastupnik).

Ako nemate takvu koncepciju odvraćanja boli u podkoljenicama pri doskoku, pokušajte ne razmišljati o dugotrajnim posljedicama pada na kolnik pri brzini od 50km/h

Nakon toga jednostavno zamislite da ste ptica koja lakim nožicama slijeće na granu....samo pazite da ne naleti drugi tramvaj

OCJENA

Decentna igra vrhunske izvedbe i s hrpom bugova.

75%

Najbolje je upravo postalo još bolje!

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

PREPORUKA MJESECA

Prebrzo ste odigrali Half-life i sad vam je žao? Ne tugujte, prijatelji, Poluživot se vraća na velika vrata!



Teško je za povjerovati, ali novi mission disk za Half-Life je u single player igri još bolji od originala

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Valve
IZDAVAČ	Sierrra
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2/266, Voodoo2
3D PODRŠKA	Direct3D, OpenGL, Glide
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ZNATE što... Stvarno volim kad mi dopadnu šaka neke fenomenalne igre koju nije nikakav problem recenzirati. Dapače, pri opisivanju proizvoda vrhunske kakvoće troši se upola manje psihičke energije nego kad se čovjek bakće s kakvim osrednjim primjerkom pa ne zna na koju bi stranu prevagnuo, tj. bi li kudio ili hvalio. Slučaj s ovim ovdje, tj. prvim službenim mission diskom za najbolju FPP pucačinu svih vremena je prilično jasan! Half-life: Opposing Force je u najmanju ruku dobar kao i njegov stariji brat, a u nekim elementima čak i bolji! Stoga pročitajte recenziju originala, ako već niste, i saznajte kako je to odlična igra, kupite mission pack, a mene pustite na miru... Jasno i glasno, laku noć!

CRNE MESE...

Ah, život ipak nije tako lagan da mi prođe ova fora, pa stoga izdržite još malo sa mnom. Započnimo s pričom, naravno, tim, za FPP-e, vrlo stranim i marginalnim elementom kojeg se većina autora rješavala izmislivši kakvu stupidnu potku u kojoj mišićava mrcina spašava svijet da bi potom sva sretna zagrlila svoju voljenu (sačmaricu, naravno). Upravo je priča, uz pripadajuću interaktivnost, bila ta koja je uzdigla Half-life iz sve sile FPP igara priskrbivši mu počasno mjestu u kolekciji svakog igrača na planetu. Prisjetimo se, u originalu ste bili u ulozi Gordona Freemana, pacifistički orijentiranog znanstvenika koji je silom prilika morao uzeti pušku u ruke (zbog nemile izvanzemaljske invazije) i svima pokazati tko je gazda. Sve je bilo popraćeno nevjerojatno interaktivnim virtualnim svijetom prepunim NPC-eva zbog čega smo svojedobno igri pripisivali i neka avanturistična svojstva. Osim toga, HL je bio gonjen fenomenalno optimiziranim Quake1/2 enginom koji


Sjećate li se ovih karakondžula koje su bile zaštitni znak Half-Lifea?

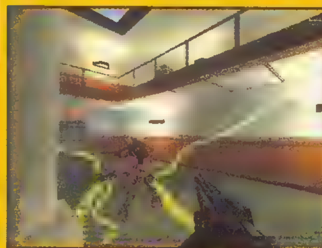

Nije mu ništa, uživa u strujnoj masaži


Maštovito, zar ne?

"Kupite! Kupite! Kupite!"

NEW STUFF

Svaki proizvod koji se želi nazivati mission diskom mora donijeti neka poboljšanja i novine. Kao prvo, Opposing Force updateirati će kako vaš originalni Half-life, tako i njegovu multyplayer inačicu, Team Fortrres. U najnovijoj verziji ispravljeni su brojni bugovi, čak je i sam gfx engine dodatno ubrzan i optimiziran. Od novih oružja svakako valja napomenuti "službeni" Black mesin pištolj s laserskim ciljnikom, moćni mitraljez koji sjecka sve pred sobom, novu inkarnaciju energetskog disruptora i, pazite ovo, mehaničarska klliješta. Da ne bi sve ostalo na pljucama, tu su i neki dosad neviđeni neprijatelji pa čak i nekoliko originalnih lokacija. Ipak, Opposing Force nikako ne treba smatrati punokrvnim nastavkom nego tek produbljavanjem osnovne igre. No koga briga kad je to produbljavanje tako prokleto zabavno i hipnotički igrivo!!!


▲ Neke nove grafičke teksture...


▲ Kliještima po staklu... Čisti vandalizam


▲ Fenomenalna pljuca sa laserskim ciljnikom...

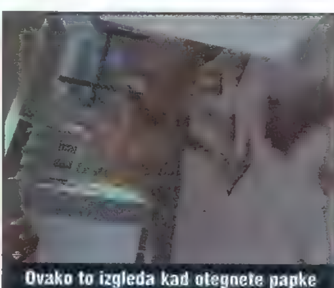

▲ Lock and load!

je igri davao specifičan ugođaj. Iako danas taj grafički potjerivač djeluje pomalo zastarjelo, iako se ni Oposing Force ne diči potpuno novim grafičkim setom, zbog svih ostalih navedenih kvaliteta originala, i ovaj će Poluživot biti krivac mnogih neprospavanih noći i dana. Za promjenu, ovdje će vas tvorci igre staviti u ulogu Black mesinog vojnika, pripadnika nemilosrdih vladinih plaćenika koji su Gordonu zadavali toliko muka. Što je najzanimljivije od svega, vrijeme radnje je identično onome iz originala, drugim riječima - postoje dvije paralelne priče. Dakle, osim što ćete se ponovno sukobljavati s beštijama iz druge dimenzije, imat ćete priliku saznati kako je to biti Black mese sin. U jednom dijelu ćete čak promatrati svoj prijašnji alter ego (Freemana) u času prelaska u drugu dimenziju, što se, prisjetimo se, dogodilo negdje pred kraj originala. No, uza sve to, neke će se stvari dodatno produbiti, sada ćete mnogo toga vidjeti u širem spektru i iz drugog gledišta. Trebam li reći da se i ovaj put opet pojavljuje onaj mistični crni čovjek u misterioznoj ulozi, a tu su i neki novi pripadnici alienskih hordi.

...SIN

Kao što vidite, priča je stvarno na razini, a ni prateća interaktivnost ne kaska mnogo za njom; i dalje je tu mnoštvo prekidača koji upravljaju različitom mašinerijom, uzrokuju podulje animacijsko-filmske sekvence itd. Osim već poznatih znanstvenika koji su vam stalno otvarali vrata, tu su i neki drugi pripadnici vaše bojne poput terenskih liječnika i inženjeraca bez kojih se u nekim dijelovima igre ne može dalje napredovati. Posebno je dojmljiv tip koji na totalno coolerski način zapali plamenik na vlastitoj cigareti, da bi potom "propilio" vrata, a svi ti štosevi samo su dokaz da je vrag doista u detaljima. Naravno, nije se odustalo ni od adrenalinskog napucavanja koje stvarno zaslužuje sve pohvale, a da bi gušt bio još i veći, dodano je i dosta novih pljuca. Uzmete li u obzir da je od pojave originala hardver prosječnog PC vlasnika poprilično ojačao, sve zvuči još ljepše. Stoga, ako ste u međuvremenu nabavili veći monitor ili bržu grafičku, cjelokupno Half-life iskustvo bit će podignuto na višu razinu, a ne bih se čudio da netko nakon odigranog mission diska, ponovno zaigra izvornik koji će vam ionako trebati jer ovo nije samostalan pack, nego zahtijeva prethodnu HL instalaciju. Povedi utrošak hard disk prostora nikoga ne bi trebao odvratiti od kupnje ovog iznimnog proizvoda jer je, jednostavno rečeno, ovo definitivno najbolje FPP iskustvo na planetu. Pritužbama stvarno nema mjesta, a izostanak potpuno novih lokacija, drugih setova tekstura i sl. lako se može opravdati time da ovo još uvijek nije pravi nastavak nego tek međufaza koja će nas držati aktivnima do njegovog konačnog izlaska! ◀


Konačno je veći naglasak stavljen i na eksterijere


Ovako to izgleda kad otegnete papke


Umri, umriiiiiiiiiiiii!

ALTERNATIVNO

HALF LIFE
Ako želite igrati ovaj mission disk, morate imati i originalnu igru. Stoga, miš u ruke i derite...

KINGPIN
Moćna oružja, brza akcija i odlična igrivost ono su što najviše približuju ovu igru ovdje opisanoj svetinji.

OCJENA

Odličan mission pack za odličnu igru... Još jedan dokaz da single play igranje nikada neće izumrijeti!

90%

Plod suradnje Davida Bowiea i Eidos Interactivea

OMIKRON THE NOMAD SOUL

PREPORUKA MJESECA

Nikad mi u životu nije bilo teže opisati neku igru. Ne zato jer ne znam što bih napisao, nego zato jer znam previše



Glavno prevozno sredstvo u Omikronu su neka vrsta besplatnih taksija

Sva ljepota Omikron svijeta

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAE	Quantic Dream
IZDAVAÈ	Eidos interactive
MIN. KONFIGURACIJA	PII 233, 32MB, 3D ubrzivaè
NAŠA PREPORUKA	PIII 450, 128MB, 3D ubrzivaè
3D PODRŠKA	DirectX
MULTIPLAYER	N/A
WWW PROIZVOĐAÈA	http://www.quanticdream.com
WWW IZDAVAÈA	http://www.eidosinteractive.com
PLATFORME	PC

Moram vam nešto priznati. Kad sam dobio Nomad Soul na recenziju, o igri sam znao samo da je David Bowie rekao da mu se sviđa i da je za nju napravio soundtrack. Ako ste ikad čuli nešto o Bowieu, znate da ako se njemu sviđa - onda je to nešto posebno.

Živciraju me velike najave novih igara, hype koji se stvara dok se zna samo nešto malo o konačnom proizvodu. Što se Nomad Soula tiče, tajni nije bilo. Čim se napravilo nešto novo, objavilo se na službenoj web stranici. I kad konačno neka napuhana igra izađe, stvari koje ste očekivali dobijete polovično. Najveći je problem kad izađe igra koja održi sva obećanja, koja ima sve što ste željeli, a mi smo dugo slušali laži i više nam nitko ne može dokazati da je to ono što smo čekali.

JE LI NOMAD SOUL ONO ŠTO ČEKAMO?

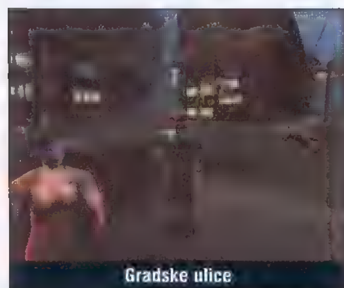
Nije, ali je najbliži onome o čemu maštamo. Kad pokrenete Nomad Soul, ne shvaćate da ste pokrenuli nešto više od igre. Polako otkrivate da je to nešto novo, potpuno drugačije. Koliko su nam puta obećavali velike gradove, stanovnike koje žive svoj život? Koliko? Dugo, predugo. Konačno smo to i dobili. U Nomad Soulu sve oko nas je živo, ljudi hodaju, trče, promet se odvija, u svim se zgradama nešto događa. Nisu to događaji iz bajke, to je pravi život.

Igru počinjete kao policajac koji se prisjeća svog života jer se vaša duša preselila u njegovo tijelo. Otkrivate sve ono loše u gradu. Događa se čudna serija ubojstava. Kroza san javljaju vam se slike demona. Nevjerojatno je kako igra uvlači igrača u priču. Svaki vaš pokret ostavlja trag na cjelokupnoj radnji koja nije jednosmjerna.

Ono što osjećate kad ulazite u sexy shop i kad vidite ljude koji kupuju, neopisiv je. U tom trenutku znate da je ova igra nešto novo. Ili, panika kad vas žena nazove na videofon i kad vidite da je sva krvava. U tom trenutku mahnito sam otrčao do stana, nisam imao vremena pozvati taksi.

Sadržaj vam neću prepričavati, to bi bio grijeh. Predivna priča čija se radnja odvija u čudnom okružju Blade Runnera i Final Fantasy svijeta sa živim ljudima, tj. gradom kojeg ne zanima vaš mali


Svakodnevni posjet striptiz baru


Gradske ulice


"Mrdaj dupe" - Dino Dvornik

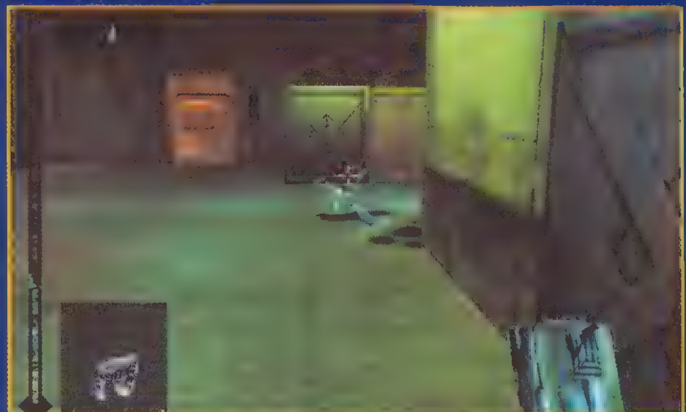
život, je toliko dobra da bi se moglo nekoliko knjiga napisati. Kako i na službenoj web stranici kažu, ne može se ispričati jedna priča jer u Nomad Soulu postoje tisuće priča.

OD ČEGA SE NOMAD SOUL SASTOJI?

Nomad Soul je odlična mješavina avanture, FPS i tučnjave. Baš kao i u stvarnom životu policajca, morate pucati, mlatiti ekipu (pogotovo kad se u svijetu Omikrona umiješaju demoni), ali morate i istraživati da biste se maknuli s mrtve točke. Avanturističnog dijela ima najviše i odlično je riješen. Svaki problem, svaka prepreka može se riješiti na više načina. Meni je najdraža stvar na početku, kad morate ući u arhiv i pročitati tajne dokumente, a nemate propusnicu. Našao sam tri načina kako ući. U jednom dijelu, kad svojoj kapetanici podnesete izvješće o tome jeste li odlučili pustiti ženu iz zatvora, ona zatraži od vas da joj donesete nešto za piće. Možete se slobodno prošetati do ljekarne, kupiti tablete za spavanje i pomiješati ih s pićem. Kad zaspi, ukradite propusnicu. Ako ste skloni nasilju, možete pokušati izrešetati stražara, što ne preporučujem jer je stražar-robot sličan onome iz Robocopa II. Možete se osloniti na "prijateljske" veze. Dođite do policajca koji ima propusnicu i poklonite mu poster s golom ženom. Budući da je on kolekcionar, pokloniti će vam propusnicu.Vidite kako je to jednostavno. Do cilja možete doći na više načina.

GUN U RUKE, BOMBU POD NOGE

Ako malo prošećete kvartom, naći ćete trgovinu oružja. Osim što možete kupiti odlično oružje, možete izoštriti svoje vještine na simulatoru u kojem napucavate virutalne protivnike (nešto slično kao i kod tučnjave). Neprijatelji nisu pametni, koriste samo roll i paljbu, tako da ih je lako srediti. Jedini je problem ako imaju bolje oružje...


I najveći su pali

MOJ KUNG FU PRIJATELJ

U igri često dolazi do borbe prsa o prsa. U vašem se stanu nalazi soba za vježbanje protiv virtualnog protivnika. Što više vježbate, imate viši stupanj. Osim što nanose veliku štetu, specijalni udarci odlično izgledaju i jednostavno se izvode. Samo pritisnite Delete+određeni udarac rukom ili nogom i ako je neprijatelj blizu, dočekat će ga gadan udarac. Važno je što više držati blok, jer vas i neprijatelj zna dočekati desnicom i nakon toga izvesti seriju neugodnih udaraca.


Jedan od specijalnih pokreta

"U Omikronu sam vidio mjesto koje mogu razumjeti" - David Bowie

Svijet Omikrona čini više gradova povezanih tunelima. Svaki je grad ispod staklene kupole koja ga čuva od uništenog okoliša.Te gradove trebate što bolje iskoristiti, a sve lokacije nisu ucrtane na vašoj mapi. Zato morate malo prošetati ulicama, čitati plakate, natpise... Takvu slobodu nikad niste imali.

O ostatku igre možemo reći samo najbolje. Najviše pohvala ide soundtracku koji je napravio David Bowie. On se oduševio igrom i čak je pomagao svojim idejama. Dio soundtracka je njegov novi album "Hours", dok su neke stvari posebno napisane za igru. Implementacija pjesama je odlično riješena. Kad kroz igru dođete do plakata koji poziva ljude da dođu u kafić na koncert grupe "Dreamers", uđete u taj kafić, koncert počinje i bez mogućnosti prekidanja gledate nastup već spomenute grupe. Grupa svira Bowievu pjesmu, a Bowie je frontmanu posudio glas. Ludnica! Bowie se čak pojavljuje kao jedan od glavnih protagonista igre. On nije živa osoba, nego duša umrlog čovjeka koja prebiva u velikoj mreži računala.

Grafika je također odlična. Prigovor je upućen na 16-bitnu boju, ali što se tiče igre, rijetko ćete se kad zapaziti o nedostatku 32-bitne boje. Kretanje likova je odlično izvedeno. Kad govore, na njihovim usnama vidite kako izgovaraju glasove (nije sinkronizirano, ali za razliku od ostalih igara veliki je napredak). Osim 16-bitne boje, veliku zamjerku upućujemo engineu koji je strahovito zahtjevan. Na mom Celeru 400, 128 rama s 32MB-a i grafičkom u 800x600 igra trza dok se izlazi iz prostorija (učitavanje tekstura je zahtjevan posao).

Omikron: The Nomad Soul je igra koja je pomakla granice interaktivnosti, nudi veliku slobodu kretanja i odličnu glazbu. Sigurno će postati uzor ostalima. Priča koja vas privlači sve dublje, sjećanja koja naviru, odlična grafika, odličan zvuk, ovo je igra koju ćemo pamtiti i koju nijedan ozbiljan igrač neće propustiti.


Dreamers koncert

OCJENA

Siguran sam da će se svi složiti s ocjenom kad odigraju igru

91 %

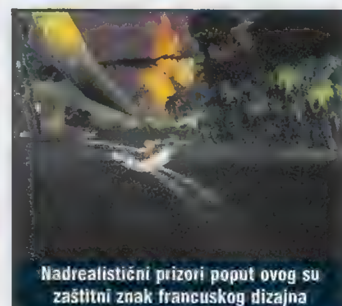
Pričam ti priču...

RAYMAN 2

Koliko je vremena prošlo otkako ste posljednji put spasili svijet? Što? Dva tjedna? Krajnje je vrijeme da to učinite ponovno!


Novi Rayman uvodi agresivnija oružja i prekrasan okoliš


Upoznajte Raymana - jedinog heroja računalnih igara bez tijela


Nadrealistični prizori poput ovog su zaštitni znak francuskog dizajna

Instant zanimacija za nešto mladu mladež i one koji se na to furaju

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ubi Soft
IZDAVAČ	Ubi Soft
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32MB, 2MB VGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 64MB, 3D kartica
3D PODRSKA	Direwct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

RAYMAN FOREVER
Zgodno izdanje sastavljeno od gomile nivoa koje su radili Raymanovi ljubitelji.

TONIC TROUBLE
Gotovo identična igra istog izdavača.

PANDEMONIUM
Prethistorija, ali je dobro izgledala.

Društvo iz Ubi Softa već nas neko vrijeme opskrbljuje igrama u kojima glavnom liku nedostaju udovi, ali zato ima rukavice i tenisice. Prvo je to bio Rayman, koji je evo opet s nama, a potom Ed, momak iz igre Tonic Trouble. Obje su bile arkade i bile su namijenjene otprilike istim konzumentima, a sada možemo po drugi put biti u društvu Raymana. Ne, lažem, ovo je treći put, jer u međuvremenu je izašao i Rayman Forever čije su nivoe kreirali fanovi prvog nastavka.

Dakle, kao što već i sami znate, riječ je o slatkoj maloj arkadi namijenjenoj ne baš prestaroj publici i svima onima koji nemaju nekih većih igraćih i strategijskih ambicija, barem ne u tom trenutku. Lako probavljivo i opuštajuće informatičko štivo. Da vam ispričam i priču? Mali Rayman živi u nekom idiličnom imaginarnom svijetu koji jednog dana, poput svih imaginarnih svjetova, prestane biti idiličan. Naravno, pojavili su se bed gajsi i pretvorili stanovnike u svoje robove, a praiskonsku energiju planeta rasprsnuli u tisuće komadića. Vi ste Rayman, posljednja nada za spas. Morate osloboditi svoje prijatelje iz zarobljeništva gusara i njihovog zločestog vođe Razorbearda. Nevolja je u tome što to neće ići baš tako lako jer je Rayman izgubio svoje posebne moći, jer i on je bio zarobljen, a vratiti mu ih može jedino dobra vila Ly, ali, pogađate, i ona je zarobljena, tako da Rayman mora prvo doći do nje, vratiti svoje moći i tek onda spasiti svijet. Usput, on skuplja i komadiće energije razasute svuda po planetu. Dakle, posla ima.

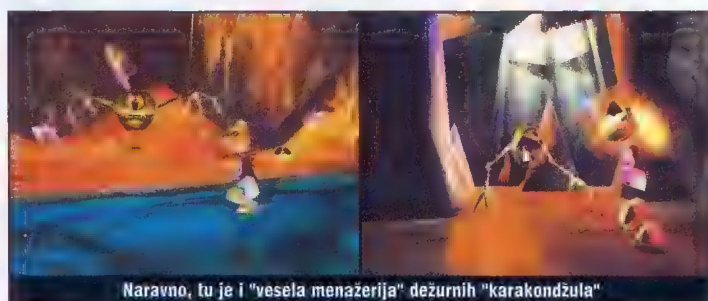
MA OVAJ MALI MI JE ODNEKUD POZNAT...

Duhovito, simpatično, šareno... riječi su koje mi prvo padaju na pamet kad pomislim na Raymana. Dobro, nije baš urnebesno kao Monkey Island, ali nije ni stereotipno ni dosadno kao većina sličnih dječjih proizvoda, jer Monkey Island i ova igra sigurno nisu namijenjene istim uzrastima. Prepoznatljivi identitet Ubi Softovih arkada (možda malo i previše prepoznatljiv, jer Tonic Trouble se gotovo uopće ne razlikuje od Raymana) i njihov karakteristični "cartoony look" kvalitetna je konstanta. Pitanje je samo koliko se klonova jedne te iste igre možete štancati unedogled. Ako ste jednom prošli Tonic Truoble, pitanje je hoće li vam se dati proći i Raymana 2, ili obrnuto. Vjerujem da će svi, osim možda najzagriženijih fanova, odabrati jednu od dviju ponuđenih igri.

Najviše pohvala u ovoj igri svakako će biti upućeno dizajnu likova i okoliša prepoznatljivog po velikoj dozi duhovitosti i smisla za crtiće. Budući da ja (još uvijek) jako volim crtiće, a primijetila sam da je to slučaj i kod velike većine mojih (podjetinjelih) kolega, takav pristup nikako ne može biti promašen. Svojim izgledom i gestama likovi u igri će nas često nasmijati, pogotovo nekim detaljima. Primjerice, ako Rayman neko vrijeme stoji nepomično na mjestu, zabavit će se tako da će uzeti svoj " trup" (dio tijela bez ruku, nogu i glave koji su odvojeni), smotati ga u loptu i igrati se njime kao da igra košarku. Malo bizarno, moram priznati, ali u svakom slučaju smiješno. Putujući svojim svijetom, Rayman susreće stare znance ili upoznaje nove osobe i s njima priča. Zapravo, više oni njemu pričaju jer mu objašnjavaju zaplete i daljnje zadatke koje treba obaviti. Osim sudionika zapleta, s vama se druži i jedan slatki mali bumbar koji se pojavljuje na točno označenim punktovima, a ako i zaboravite ono što trebate učiniti ili kamo


E, ovo je bed gaj. To vidite po tome što su mu oči, ovaj, oko zeleno

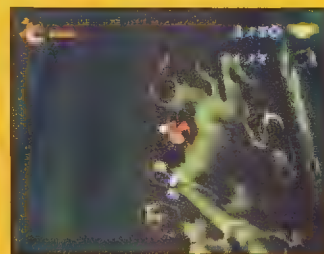

Raymanu su se upravo vratile moći čarolijom koju mu je donio prijatelj


Naravno, tu je i "vesela menažerija" dežurnih "karakondžula"

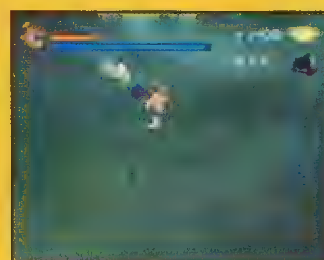
SNAŽAN KAO LISICA I LUKAV KAO MEDVJED

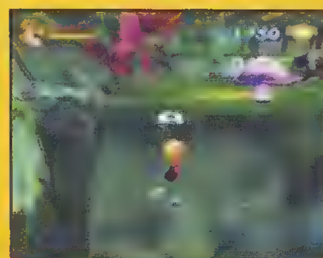
Nije taj Rayman neki lokalni bezveznjak koji zna samo hopsati i ništa više. Naprotiv, njegove su psihičke i (pogotovo) fizičke sposobnosti daleko iznad prosjeka. Čak ni Schwarzenegger, uz najbolju montažu i specijalne efekte, ne bi mogao izvesti ovakve vratolomije. Pogledajte što sve može naš Rayman i iskoristite ovu jedinstvenu ponudu, nazovite broj na ekranu. Prvih 20, ponavljamo, samo prvih 20 kupaca dobiva specijalan dar.

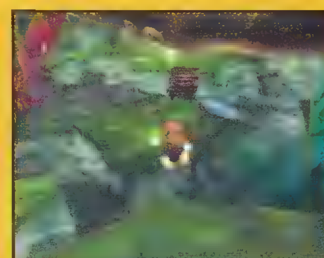

▲ On se vere po stropovima


▲ On se vere po zidovima


▲ On pliva


▲ On roni


▲ On skače na visoke prepreke, hvata se (mišićavim) rukama i hop!


▲ On leti poput helikoptera

biste trebali otići, možete ga pozvati i on će doletjeti. Dobro je to što likovi međusobno ne pričaju na engleskom, nego šuškaju i cvile (to je, fol, njihov jezik), a dolje se pojavljuje titl na engleskom - pa se ne gubi vrijeme na govor. Ovaj leteći pomoćnik ima najsimpatičniji govor, zapravo šapće. I sad kad ste se već ufurali u atmosferu, možete polako početi iskušavati sve Raymanove mogućnosti. Lara mu nije ni do koljena, malac izvodi nevjerojatne stvari. Osim klasičnih skakanja i pentranja na visoke prepreke, zadivit će vas svojom sposobnošću penjanja po zidovima, doduše samo po onima obraslima bršljanom, ali i to je nešto. Često ćete se verati po različitim površinama pa čak i visjeti rukama sa stropa, a nađete li se u uskom klancu, mali se vragolan može popeti gore upirući nogama i rukama na obje strane. Ni padom u vodu nije sve gotovo, Rayman može i plivati i roniti, čime je njegova osobnost upotpunjena. Doduše, u nekim se vodama mogu naći i ribetine s prilično velikim zubima, tako da se plivanje i ronjenje na tim mjestima ne preporučuje. No, Rayman ne bi bio Rayman kada ne bi - letio. I to na prilično originalan način; naime, na slikama ćete uočiti njegove zlaćane (svježe poblajhane) pramenove. E pa, osim što mu daju nevjerojatan šarm i atraktivan izgled, njihovo je postojanje strogo utilitarno: dok se nalazi u zraku (skočite), ti se pramenovi na Raymanovoj glavi mogu zavrtjeti čineći tako (ne baš pretjerano sofisticirane) elise i pretvarajući njihovog neodoljivog vlasnika u živi helikopter. Korisna strana toga je sporije prizemljenje nakon velikog skoka kakvih ovdje ima vrlo mnogo i mogućnost manevriranja zrakom za vrijeme tog usporenog slobodnog pada. Jedina zamjerka Raymanovom kretanju je upravljanje preko tipkovnice. Naime, umjesto da pritiskom na tipku ravno, Rayman i krene ravno bez obzira na položaj kamere i da onda kamera slijedi njegovo kretanje, kontrole su vrlo zbunjujuće - pritiskom na tipku ravno, on će se udaljavati od vas, a na tipku lijevo, kretat će se prema lijevom rubu ekrana, bez obzira je li dotad bio prema vama okrenut licem ili leđima. Ako u to još ukombinirate i kretanje kamere, pretvorili ste se u jednu veliku zbunjolu pred ekranom koja sumanuto lupa po tipkama i smišlja nevjerojatno uvredljive epitete na račun "onoga tko je izmislio ovakve kontrole". Dobro, ako se nalazite na nekoj većoj površini bez opasnosti da padnete negdje gdje ne biste htjeli, neće vam to toliko smetati, nakon nekog vremena naviknete se. Ali ako prolazite nekakvim uskim mostom ili trebate skočiti na neki mali otok u zraku, imat ćete dosta problema dok točno ne naciljate mjesto slijetanja. Preciznost kretanja smanjena je na najmanju moguću mjeru. Joystick bi možda mogao biti rješenje za ovakve probleme, ali će vam trebati malo više vremena da se uhodate, pogotovo ako ga niste navikli često koristiti. Još je jedna iritirajuća stvar u ovoj igri - mogućnost spremanja pozicije samo nakon završenog nivoa. Da su nivoi kratki, još bi i moglo proći. Ali oni su predugački i ako iz nekog razloga morate prekinuti igru, a da niste završili nivo, ne preostaje vam ništa drugo nego krenuti iz početka. Ako imate živaca - dobro. Ako ne... Što se težine logičkih problema tiče, nećete se morati baš previše mučiti pitanjima kamo krenuti, što pokupiti, a morate li izvesti neki nelogičniji manevar, već će se pojaviti nekakav znak koji će vas na to navesti. Najčešće su to oni svijetleći komadići energije koji lebde na mjestima na koja inače ne biste došli pa kad ih pokupite, shvatit ćete da se tu nalazi nekakav prolaz ili što drugo. Mnogo će vas više iživcirati prolaženje jednog te istog mjesta po tisući put jer baš svaki put padnete na istome mjestu. Kad smo kod svjetla i svjetlucanja, spomenut ću da toga u ovoj igri ima podosta jer se sve vrti oko nekakve čarolije, vila i sličnih stvari, a kako najlakše prikazati čaroliju ili putovanje kroz prostorno-vremenske rupe, nego brdom svjetlucavih točkica. Takvi efekti čine cijeli ugođaj pomalo bajkovitim. Kad smo kod izgleda i grafike, moram pohvaliti Direct 3D podršku. Nemate li neku Glide kompatibilnu karticu, nećete biti za mnogo toga uskraćeni. Doduše, ako je imate, moći ćete uživati u maksimalnoj rezoluciji 1024x768, ali ni sa 800x600 uz Direct 3D i brdo prelijepih tekstura, bez ikakvih trzanja i smrzavanja slike nećete se razočarati.

Ako ste sami doma i nemate pametnijeg posla, a volite hopa - cupa arkadice i dosad niste imali kontakata s Raymanom ili Tonic Troubleom, prošnjofajte Raymana 2. Ako ste već igrali jedan od spomenutih naslova, ovaj će vam se vjerojatno učiniti vrlo poznatim. ◀

OCJENA

Solidna i zanimljiva arkada, ali preslična svojim prethodnicima.

69%

Wolfenstein remake

MORTYR

Uskoro stiže velik broj već dugo najavljivanjih FPS-ova, a dotad Interactive Magic ima priliku osvojiti kupce svojim prvijencem u tom žanru



Mislim da su malo pretjerali s refleksijom na podu, pa nije od stakla!

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Mirage Media
IZDAVAČ	Interactive Magic
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII333, 64 Mb, Riva TNT
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet, serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ALIENS VS. PREDATOR
Tri suprostavljene strane, tri tipa igranja: marinac, alien i predator. Nije za igrače slabih živaca.

HALF-LIFE
Prošlogodišnja igra godine uskoro dobiva dodatak: Opposing Force.

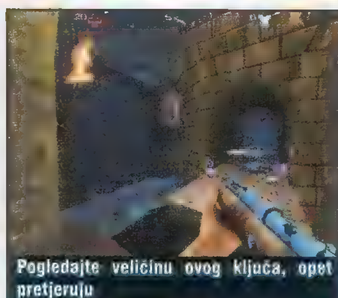
SYSTEM SHOCK 2
3D shooter s dodatkom FRP-a i avanturističnih elemenata. Odličan single player.

SEDAM godina. Da, prošlo je čak (ili tek) sedam godina od prve 3D pucačine, Wolfenstein 3D. U stvarnom životu sedam godina nije mnogo, ali u svijetu igara to je kao sedam desetljeća. Koliko su samo FPS-ovi napredovali za to vrijeme? Wolfenstein je otvorio put mnogim megahitovima kao što su Doom, Quake, Duke te najnoviji AvP. Već smo pomalo zaboravili na nj, ali izašla je nova igra da nas podsjeti na stare dane. Mortyr nas vraća u doba 2. svjetskog rata i borbe protiv zločestih nacista.

Ono što Mortyr izdiže od prosječnog FPS-a je dobra priča. Igra započnje u alternativnoj budućnosti u kojoj nacisti vladaju cijelim svijetom. Za vrijeme 2. svjetskog rata uspjeli su načiniti vremeplov i donijeti iz budućnosti moćnu napravu kojom pobjeđuju u ratu. Danas, 2093., nitko se ne sjeća kakav je svijet bio prije. Vladari su iznova napisali povijest i ljudi prihvaćaju vladavinu nacista kao normalnu stvar. Ali nije sve tako jednostavno. Jedan od vojnih znanstvenika, general Jurgen Mortyr, i njegova znanstvena ekipa su povezali rastući broj prirodnih katastrofa, vremenskih i gravitacijskih anomalija u svijetu s razvojem i uporabom još uvijek tajnog vremeplova. Pokusi su potvrdili teoriju da putovanja kroz vrijeme uzrokuju rastuću kataklizmu. Još gore – uskoro će se katastrofe povezati u jednu konačnu, što će uništiti planet. Zato Jurgen i njegovi suradnici donose jedinu moguću odluku - uništiti ovu iskrivljenu stvarnost i vratiti Zemlju u stanje u kakvom bi trebala biti, bez vremeplova. Namjera im je poslati nekoga u godinu 1944., u vrijeme stvaranje vremeplova, da ga uništi i spriječi tvorce da načine novi. Najbolji i jedni izbor za to je Jurgenov sin Sebastian - savršeno uvježbani stroj za ubijanje, najmlađi instruktor elitnih borbenih jedninica. Zadatak nije trebao biti težak. Prebacili bi ga točno u odaje izumitelja vremeplova, Sebastian bi ga ubio, postavio detonator na vremeplov i pobjegao natrag prije


Plava boja je smirujuća za oči kao i pahuljice koje se lagano spoštaju na zemlju


Žuta, crvena i plava boja. Kako je to lijepo i kako je to nerealistično...

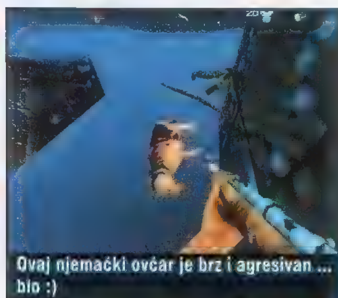

Pogledajte veličinu ovog ključa, opet pretjeruju

eksplozije. Nažalost, vjerojatno zbog pogreške u računu, Sebastiana prebacuju u malu kapelicu, izvan dvorca. I tako, samo s nožem u ruci, naš junak kreće spasiti cijeli svijet.

POVRATAK U BUDUĆNOST

Ne samo da igra ima solidnu priču, neko su i likovi realistični. Lakše se postaviti u kožu vojnika u vrijeme WW2, nego nekog svemirskog marinca ili ljigavog aliena (ili je suprotno?). Bilo kako bilo, igra će vjerojatno podići dosta prašine zbog cenzure i moralnih načela. Mnogim ljudima nije lijepo što se diraju stare rane ili što im djeca preko igre uče kako sve naciste ili Nijemce treba pobiti. Ovome treba još dodati da su autori igre Poljaci iz Mirage Medie, a zna se što je sve Poljska doživjela u WW2. No, ostavimo politiku na stranu i držimo se dobre stare isprike - pa to je samo igra.

Igra koristi svoj vlastiti proprietary engine, što u današnje vrijeme nije česta praksa. Uglavnom se licenciraju tri-četiri najpoznatija i eventualno se naprave neka poboljšanja. Engine ima sve što se može vidjeti na današnjim računalima - realtime ambient osvjetljenje, reflektirajuće površine, sjene i transparentne efekte poput magle i dima - ali je zato i dosta zahtjevan. Na preporučenoj konfiguraciji igra ponekad trza i na rezoluciji od 800x600. Mortyr je jedna o najljepših igara u trenutačnoj ponudi. Prolazeći kroz nivoe, više puta sam stao i razgledavao umjetničke radove umjesto da sam čuvao svoju glavu. Detalji na različitim tapiserijama, prozorima i slikama su fantastični. Čini se da su imali prave umjetnike među dizajnerima. Dizajn nivoa je ono što posebno zadivljuje. Očito su ih pravili pravi arhitekti koji poznaju to razdoblje. U 12 nivoa koji se odvijaju u prošlosti prolazit ćete kroz dvorce, groblja, tvornice, željezničke kolodvore i sve one lokacije koje ste gledali u starim ratnim filmovima. Nakon prošlosti slijedi 8 nivoa u budućnosti, u godini 2093. Nivoi se dosta razlikuju, oružja su bolja, ali su i protivnici opasniji. Međutim, nije sve ružičasto. Način prolaženja kroz igru je zastario. Igra se jedan po jedan nivo i povratka nema. Sve je linearno. Jedno što trebate je ubijati vojnike i tražiti ključeve za vrata. Ovako je vjerojatno mnogo lakše napraviti igru nego sve povezati u jednu cjelinu kao što je u Half-lifeu, ali zato igra dobiva veliki minus. Zvučna podršaka je solidno napravljena. Kako hodate po različitim površinama, tako se i zvuk koraka mijenja. Na snijegu ćete čuti karakteristično škripanje, a za sobom ćete ostavljati i vizualni trag, otiske stopala. Od vremenskih efekata očekuje vas kiša i snijeg kakav nisam vidio ni u jednoj igri i koji se odlično uklapa u cijeli ugođaj.

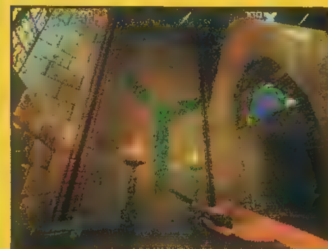

Ovaj njemački ovčar je brz i agresivan ... bio :)

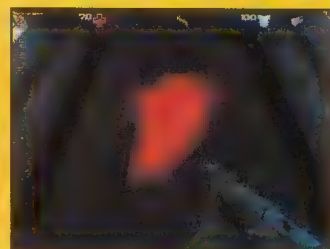

Hitlerova slika ukrašava gotovo svaku veću prostoriju


Prva scena koju vidite nakon pokretanja nove igre

SPOOKY

Od samog početka igre prati vas nekakav stravičan ugođaj koji posjeća na Thief i njegove nivoe sa zombijima i duhovima. Kao i da se ovdje negdje skrivaju neke mračne spodobe i demoni. To je vjerojatno i bila namjera autora da naciste prikažu kao neke apsolutne negativce koji žele zavladati svijetom i na kraju ga uništiti. Taj je osjećaj primjetan u zatvorenim prostorima, dvorcima, kapelicama i dugim mračnim hodnicima, tako da ćete osjećati neko olakšanje kad izađete van na otvoreni prostor.


Kad je normalno osvjetljenje, ovakvi prizori nisu strašni


Ne bih se volio naći u ovakvoj prostoriji

Najbolje oružje u igri je bacač plamena. Teško ga je kontrolirati kao i u stvarnosti.

UMJETNA GLUPOST

Drugi veći minus u igri je inteligencija vaših protivnika, pogotovo ako je usporedimo s Half-lifeom ili AvP-om. U Half-lifu smo imali skupine protivnika koji se skrivaju od vas, bježe, pa opet napadaju udruženi. Autori su najavljivali kako će vojnici biti svjesni što se događa oko njih, da će se sklanjati iza objekata, zvati pojačanje, bježati kad su ranjeni i rabiti powerupove kad im zatrebaju, ali vojnici obično lutaju besciljno oko jednog mjesta dok ne zapucate na njih, a onda ili bježe ili mahnito pucaju na vas trčeći okolo kao bezglave kokoši. Oružja koja možete uzeti su različita, od noža s kojim započinjete preko Lugera, MP-40 do bacača plamena i MG-42, a u budućnosti i Jet Pack, Night Vision Goggles, Silencer i sl.. Ukupno ih je12 i vjerno su prenijeta u računalo. Autori se hvale i autentičnim odorama vojnika do najmanjeg detalja. Za razliku od ostalih igara u kojima oružje koje imate na početku rabite samo dok ne dobijete slijedeće, nož će ovdje uvijek biti koristan. Iako nema reakcije na zvuk kao u Thiefu, vojnika se bolje riješiti nožem jer pucanj privlači nove vojnike. Multiplayer bi trebao malo izdići igru iz sivila prosječnosti jer je to jedini multiplay u doba WW2. Podržani su svi načini spajanja, a moguće je povezati čak 32 igrača preko LAN mreže ili Interneta u deathmatch, capture-the-flag ili cooperative mod.

I eto, kao što je rečeno, Mortyr je imao mnogo potencijala, neke je iskoristio, neke nije. Poljski programeri su vjerojatno zadovoljni – ovo im je prva igra koja je izašla na svjetsko tržište - ali za svjetski uspjeh to nije dovoljno. Linearnost misija, sumnjivi AI i tema s nacistima učinit će svoje. No, ako volite FPS-ove i razdoblje prije pedeset godina, nema razloga da barem ne posudite igru od prijatelja i malo je zaigrate. Nije loša, ali se ne može mjeriti s današnjim standardima.

OCJENA

Ukupno gledajući, prosječna igra. Ako volite FPS-ove, možete odigrati i zaboraviti

72%

Elita za novi milenijum

X - BEYOND THE FRONTIER

PREPORUKA MJESECA

Ljudi su od pamtivijeka osjećali želju otrgnuti se od Zemlje i putovati svemirskim bespućima. Dok je mali broj astronauta tu želju već ostvario, mi smrtnici možemo ondje zasad putovati samo virtualno



Prije ulaza u svaku postaju morate tražiti dopuštenje za slijetanje. Na slici je Teladian Shipyard Alpha

PIŠE **Mario Bošnjak**

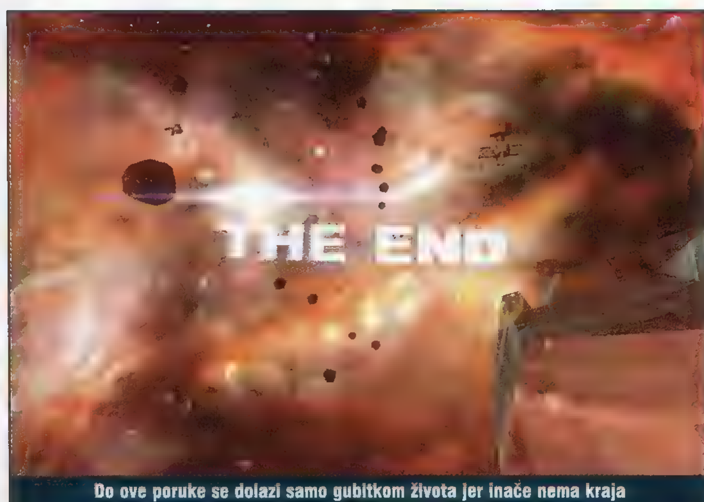
INFO	
PROIZVOĐAČ	Egosoft
IZDAVAČ	THQ
MIN. KONFIGURACIJA	P100, 16 Mb, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64 Mb, 3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

SVI su se ljubitelji svemirskih simulacija imali čemu veseliti u posljednje vrijeme. Počevši od X-Winga preko Wing Commandera do novog kralja simulacija svemirskih borbi, Freespacea 2. Odlična grafika, (relativno) dobra priča i mnogo, mnogo akcije. Što bi čovjek više poželio? E pa, postoji nešto. Sloboda. Mogućnost vlastitog izbora što ćemo raditi u svemiru, a ne da nas neka sila stalno vuče iz borbe u borbu.

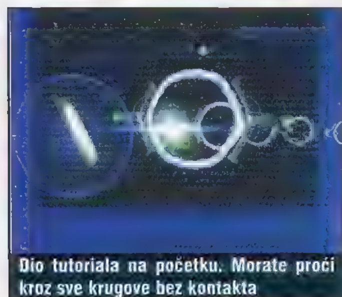
Takva igra postoji već odavno, ili preciznije već 16 godina i ime joj je Elite. U tih 16 godina već su izašle brojne inačice gotovo za sve postojeće platforme i igra je stekla milijune obožavatelja diljem svijeta. Već tada nudila je 3D (wireframe) grafiku i gotovo neograničeni prostor u svemiru u kojem ste mogli širiti svoje bogatstvo i slavu na način koji poželite. No, otad je prošlo mnogo godina i igra je zastarjela. Prije pet godina izašao je Privateer, nudeći sličnu stvar, ali i on je već prošlost, kao i nastavak koji se više naklonio akciji tipa Wing Commander. Mase željno očekuju dostojan nastavak, jednake dubine i grafike primjerene današnjim računalima i 3D karticama. Čekanje je završeno.

A LONG TIME AGO ...

Kao što je i primjereno igri ovog tipa, iza svega mora stajati zanimljiva i intrigantna priča. Pa da počnemo ... Cijela je zbrka počela petsto godina prije početka igre. U to je doba ljudski rod izgledao nezaustavljiv u razvoju znanosti i



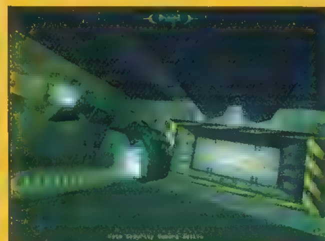
Do ove poruke se dolazi samo gubitkom života jer inače nema kraja

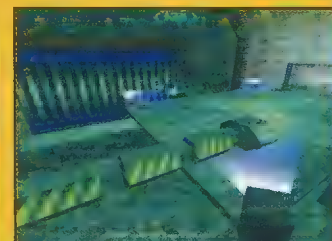

Dio tutoriala na početku. Morate proći kroz sve krugove bez kontakta


Abort jump procedures! Abort jump procedures! Buuum!

POČETNIČKI PROBLEMI

Kao što je i za očekivati, svaki početak u igri ovakvog tipa je težak. Pa evo par savjeta za početak igre: Prvo ispitajte sve postaje i stanice u početnom sistemu, gledajte što, gdje i koliko košta i onda kupujte jeftinije i prodajte gdje je traženo po višoj cijeni. Kad skupite dovoljno love kupite SETA device, jer on skraćuje vrijeme putovanja kroz sistem. Ponavljajte rutu dok nemate dovoljno love da napunite brod uljem sa sunca do rafinerije. Ponovite ovo par puta i nadogradite transportni dio na 50 jedinica. Kad skupite 10000 kredita pronađite TL transporter, i recite mu da vas prati do brodogradilišta. Tamo kupite Energy Plant i odvucite ga u Greater Profit sektor kraj Crystal Laba odakle nabavite kristal za Energy Plant. Postavite cijenu na 6 kredita, to nije puno, ali niskom cijenom ćete uništiti konkurenciju. Nakon nekog vremena brodovi će početi kupovati i od vas, što će vam dati solidan pritok novca za početak. Tek kad skupite dosta novca kupite neko jače oružje. I ne zaboravite snimati igru pomoću Salvage Insurancea. Ovo će vam biti dovoljno za početak jer čar ove igre je u istraživanju svemira i otkrivanju novih mogućnosti.


Ulaz u svaku postaju je animiran.


Pogled u unutrašnjost postaje.

Ako hoćete, možete živjeti i na rubu zakona, vrebajući transportere kao pravi krvoločni svemirski pirat

tehnologije. Otkriće jump tehnologije omogućuje im putovati brže od brzine svjetlosti do udaljenih dijelova galaksije. Zemljani se žele prošiti svuda po galaksiji, ali kolonisti imaju problema s pripremanjem negostoljubivih planeta za naseljavanje. Rješenje nalaze u novim robotima za teraformaciju cijelog planeta kako bi što više nalikovali Zemlji. Sve ide po planu dok (pogađate) roboti ne dobiju svijest i pobune se protiv svojih stvaratelja. Dugi i okrutni rat započinje, a mir se postiže kad ljudi prevare robote namamivši ih u skriveni jump gate i raznesu ga. Međutim, to ostavlja Zemlju odsječenu od ostatka svemira i razrušenu nakon užasnog rata.

Petsto godina poslije ljudi su se opet razvili i spremni su za novo osvajanje svemira. Znanstvenici su napravili prvi brod, prototip, koji koristi jump tehnologiju neovisno, bez velikih jump vrata. I tu počinje igra. Nalazite se u kokpitu tog naprednog broda spremni da kao pokusni pilot iskušate njegove mogućnosti. Prvo mu trebate ispitati osnovne mogućnosti kao što su kretanje, zaustavljanje, komunikaciju, što je ujedno i brzi tutorial u osnovne komande, ali (uvijek ima neki ali) nešto pođe krivo i, u stilu Half-life skriptirane animacije, X-perimentalni jump engine se pali i vi se nađete u potpuno nepoznatom dijelu galaksije. I ovdje započinje prava igra. Par sekunda nakon dolaska uspostavljate kontakt s dotad nepoznatom rasom Teladi, gušterolikim stvorenjima opsjednutim profitom i novcima. Nasreću, oni vas velikodušno počaste slabim štitom, poprave teško oštećeni brod, daju vam sto kredita, kao i par savjeta kako se snaći u situaciji u kojoj ste se našli. Nažalost, oni žele skori povrat novca, pa je na vama prvo vratiti taj dug.

... IN THE GALAXY FAR AWAY

Ili možda ne - jer čim vam Teladi pomognu i puste vas na miru, počinje sva sloboda koju vam pruža X-BTF. Za razliku od nedavnih svemirskih simulacija, ovdje nema linearne serije misija koje morate redom izvršavati, čak nije nužno ni držati se glavne priče. Umjesto toga, igrač je bačen usred svemira s već određenim pravilima ponašanja stranih rasa i njihovih letjelica i prepušten vlastitoj odluci što će činiti. Ipak, neke stvari ne možete izbjeći. Ako želite preživjeti u svemiru, morate zaraditi što više kredita, što znači da morate odlučite kako ćete ih steći. Također, ako želite vidjeti svoju majčicu Zemlju, morate se držati glavne priče. Gotovo je sigurno da ćete se boriti protiv pokvarenih Xenona. Ali ono najbolje kod ove igre je sloboda u izboru načina i puta kojim će igrač prolaziti kroz igru.

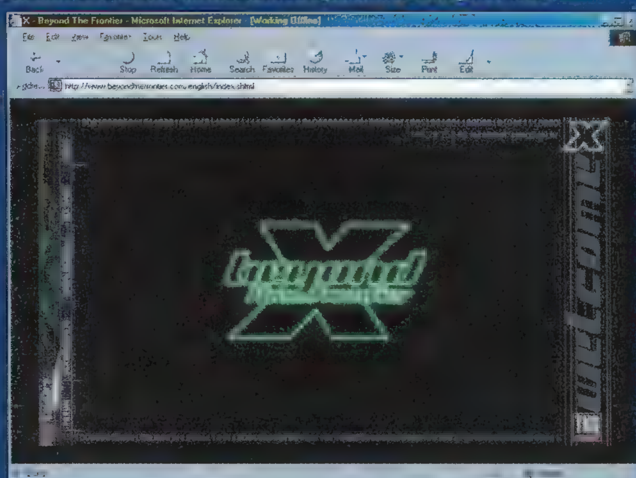
Naprimjer, kako zaraditi lovu koja vam je potrebna za opstanak u svemiru? Možete postati pošteni biznismen kupujući i prodajući robu između brojnih stanica i tvornica razbacanih diljem galaksije igrajući se sa X-ovim potpuno funkcionalnim sustavom ponude i potražnje. Jeftino kupujete i prodajete gdje je viša cijena. Ako ste baš zainteresirani za ekonomiju, možete kupovati i vlastite tvornice i rafinerije, unajmljivati transportere da vam dovoze sirovinu i razvoze robu za prodaju. Možete postati pravi svemirski tajkun. S druge strane, možete živjeti na rubu zakona vrebajući gorespomenute transportere kao pravi krvoločni svemirski pirat. Na taj ćete način steći vrlo brzo mnoge neprijatelje pa će i igra biti teža, no takav je život kriminalaca. Ako više volite biti dobar dečko, a volite borbu, možete od policije tražiti dozvolu i postati lovac na ucjene. Opasniji brod - više love. Najbolje je kombinirati to i trgovinu jer lova koju dobivate od policije ipak nije tako velika kao ona koju možete ostvariti trgovanjem. Vaše akcije su ograničene odnosom druge rase prema vama i mogućnostima vašeg broda. Različite rasu različito reagiraju na vas, što ovisi o vašem odnosu prema njima u trgovini i ratovanju. Neki, kao što su Argoni, će vas lijepo primiti, dok će vas drugi odmah napasti. U takvim trenucima bit će vam drago što ste toliko pozornosti posvećivali svom brodu. Iako ste cijelo vrijeme prikovani za svoju X-perimentalnu letjelicu, na izbor će vam biti mnogo različitog oružja, štitova i senzora na koje ćete trošiti novostečenu lovu. A što je bolje potrošite, bit će vam lakše jer koji god put izabrali naići ćete na mnoštvo letjelica s kojima se treba boriti.

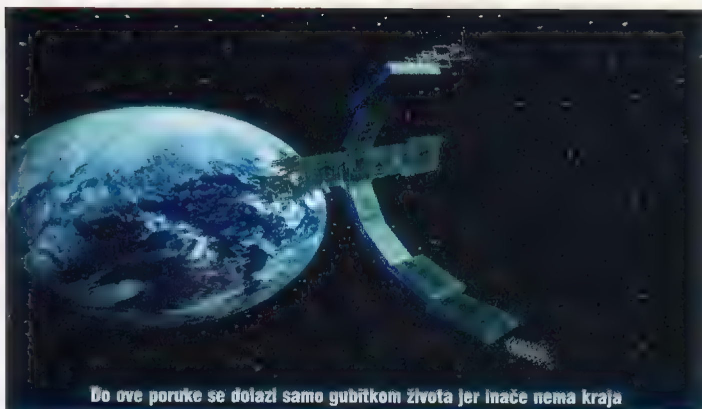
SPACECOWBOY

Letni model u igri je nešto između Independence Wara i TIE Fightera.

WEBOTEKA

Igra je tek izašla, ali na Internetu se već nalazi veliki broj stranica posvećenih ovoj igri koje su nastale već kad je izašao demo igre. Opisi raznog oružja, senzora, postaja i drugih elemenata možete potražiti na ovim stranicama ako ste slučajno izgubili debelo upustvo koje dolazi uz igru :)
www.egosoft.com, www.beyondthefrontier.com, www.ukgamer.co.uk/stationX, www.lanis.co.uk/xbtf2, members.netscapeonline.co.uk/gsteed983/


Službene stranice igre su lijepo dizajnirane i nude mnogo linkova na stranice posvećene igri.


Do ove poruke se dolazi samo gubitkom života jer inače nema kraja


Trading Station se vrti oko svoje osi.


Svjetlosni efekti su umjereni.

Za borbu vam je ponuđen veliki arsenal oružja, ali probleme je najbolje rješavati dogovorom

X-perimentalna letjelica koju imate definitivno nije jedna od najagilnijih brodova. Niti je sposobna brzo se zaustaviti, niti napraviti brzi zakrtet za 180 stupnjeva. Treba nešto vremena da ubrza ili uspori, a okretanje je zapravo kretanje u malom luku. Nije baš ni fizika potpuno realistična jer kretanje letjelice ovisi samo o njenom pogonu. Borba s drugim letjelicama je nešto između borbe razarača i dogfighta malih X-Wingova, dakle primjerena veličini broda. Na raspolaganju je veliki arsenal lasera i projektila, kao i obrambenog oružja i štitova. No, borba nije uvijek najbolje rješenje. Mnogi se problemi mogu riješiti razumnom komunikacijom. Dijalog se odvija kao u starim avanturama, tj. odabirom što ćete reći od ponuđenog te daljnjim grananjem razgovora, a sugovornika ćete vidjeti i na malom videoekranu, da vam predoči s kakvim čudnim vrstama komunicirate.

Svemirske simulacije u posljednje vrijeme teže ka što boljem iskorištenju hardvera ne bi li vas zapanjile svojom grafikom i prezentacijom. Ni X nije iznimka. Direct3D-kompatibilni akcelerator je obvezatan, što više nikome ne bi trebao biti problem, zauzvrat ćete dobiti apsolutno prekrasan svemir za istraživanje. Grafika u Freespaceu 2 je malo bolja, ali ni ona vas neće ostaviti ravnodušnim. Rezolucija je, čini se, ograničena samo vašim hardverom, a što je ona veća, i grafika će biti sve ljepša. Inače, igra nije zahtjevna, ali ne pokušavajte je pokrenuti na minimalnoj konfiguraciji koju je naveo proizvođač. Brodovi su dobro modelirani, s rotirajućim dijelovima i lijepim svjetlosnim efektima. Odnos veličine različitih postaja i stanica i vaše letjelice je dobar, što ćete najbolje primijetiti pri slijetanju na njih. Naravno, tu je hrpa različitih particle i svjetlosnih efekata, kao i velike eksplozije koje su teoretski nemoguće u svemiru, ali nije važno - lijepo izgledaju.

I na koncu, nakon svega navedenog zaključak je očit. Elita je dobila dostojnog nasljednika. Svima koji su je rado igrali, kao i Privateer, sigurno će se svidjeti, ali i onima koji nisu nikad prije igrali ovakav tip igre jer je posve intuitivna i nije ju teško naučiti. Na Internetu su već brojni obožavatelji napravili stranice za poduku početnika i razmjenu iskustava s drugim igračima. Zamjerki gotovo i nema, neki jedino prigovaraju što je svemir ograničen sa 64 sustava, ali prostor je golem i dovoljan za mjesece i mjesece istraživanja. Neki nagađaju da je njemački proizvođač Egosoft već počeo rad na nastavku ili dodatku igre, ali i ovako igra se može opisati samo jednom ocjenom - odlično.

ALTERNATIVNO

ELITE
Prva verzija je izašla prije 16 godaina i osvojila igrače širom svijeta. Legenda.

PRIVATEER
Sada već dosta stara igra, ista tematika.

FREESPACE 2
Ako vam je trgovina dosadna i želite samo akciju u svemiru, ovo je pravi izbor.

OCJENA

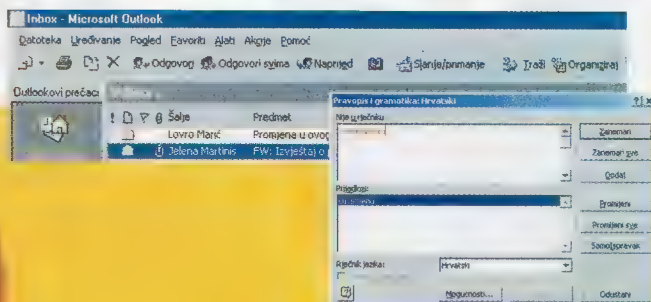
Dostojan nastavak Elite, gotovo bez ikakve zamjerke. Odlična grafika, filmska glazba i veliki svemirski prostor za istraživanje

93%

Microsoft®
www.microsoft.com/croatia

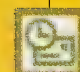
I ja ću progovoriti HRVATSKI.

















Progovorite i vi. Prvi lokalizirani Microsoftov softver - **hrvatski Microsoft Office 2000 Professional** - prevladava i posljednju, jezičnu prepreku korištenju najpopularnijeg uredskog softvera, proizvoda koji upotrebljava više od 100 milijuna ljudi na svijetu. Potpuno su lokalizirane (uključujući i pomoć) najkorištenije aplikacije paketa Microsoft Office na našem tržištu: **Word 2000**, **Excel 2000** i **Outlook 2000**. U svim aplikacijama paketa moguće je koristiti unaprijeđenu provjeru pravopisa hrvatskog jezika. Zahvaljujući tome, **hrvatski Office 2000** lako mogu koristiti i kompjutorski početnici.

No, njegove nove mogućosti osvojit će i one napredne i zahtjevne, jer intranet konačno postaje praktičan alat u poslovanju. Na primjer, sada brzo možete podijeliti informacije s bilo kime, bilo gdje na vašem intranetu, koristeći jednostavnu naredbu *"Spremi kao HTML"*. Novi zaslon *"Outlook danas"* omogućuje vašem timu veću učinkovitost, nudeći pregled svih važnih informacija na jednom mjestu. Sve svoje prikupljene podatke pretvorite u znanje. Donesite kvalitetne odluke koristeći interaktivne alate za prikupljanje, pristup i analizu vitalnih poslovnih podataka - sve na intranetu vaše tvrtke.

Hrvatski Microsoft Office 2000 potpuno je integriran s Internetom i namijenjen suradnji. Njime se lakše i brže pristupa informacijama, razmjenjuju ideje i surađuje na projektima. Jednostavno, koristite ga kako vi želite, makar vam to bilo i prvi put.

Za više informacija nazovite **Microsoft Centar**, tel. **0800 300 300**.



Microsoft® **Office**2000

Što danas znači produktivnost

STATUS GRUPA FOTO: C.C.N

Test Drive sapunica se nastavlja

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Nije zlato sve što se zove Test Drive



Jedan od (rijetkih) zabavnih trenutaka je let kroz kanjone


Letačke sposobnosti mog terenca nisu ekvivalentne ovima


Snježna staza na kojoj uopće nema razlike u držanju podloge u odnosu na zemlju

Od ovakvog smo imena očekivali više

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Infogrames
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P266, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P266, 64 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TEST DRIVE 4X4
Po meni, nešto bolji prethodnik.
DRIVER
Nije off - road, ali je dobar.
CARMAGEDDON 2
U iščekivanju novog nastavka, podsjetite se kako je to izgledalo prije godinu dana

NE znam pokušava li mi moj urednik, dajući mi često na opis neke autiće, diskretno dati do znanja što želi za Božić ili rođendan. Dobro, motor bih još shvatila, ali terenac... Kristijane, Kristijane, nije ni studentski život bajka!

P. S. Ako netko od vas ima doma koji terenac viška, javite mi, dogovorit ćemo nešto...

No, budimo ozbiljni... Razveselila sam se ovoj igri ugledavši je na urednikovom radnom stolu (u kafiću blizu redakcije s pravim radnim stolom). Rekla sam: "Ovo će mi dobro doći kao dodatni sati vožnje uz autoškolu. Tu ću smjeti divljati i mučiti auto jer mi instruktor ne bi dao tako voziti ni fićeka po Sljemenu. Tako ću sve svoje vozačke frustracije ispoljiti na novim terencima." No, kako se sudbina uvijek voli našaliti, eto ti ga vraže, tako sam i ovdje naučila jednu korisnu pouku i iz nje sam kreirala (latinsku) poslovicu: nikad se nemoj prerano veseliti. Mislim da bi se stari Rimljani, da su živi, složili sa mnom.

VIRTUALNO BLATO ILITI BLATO KOJEG NEMA

Ako ste dovoljno pronicljivi, vjerojatno ste već shvatili da ova igra nosi hrpu razočaranja. Mislim da ćete se složiti sa mnom da su naslovi iz Test Drive sapunice uvijek bili željno iščekivani. U većini slučajeva publiku su zadovoljili svojom ponudom i natjerali je da još željnije očekuje sljedeći Test Drive, bez obzira na izdavača. Doduše, opasan konkurent, Need For Speed, uvijek je bio korak ispred, negdje na horizontu. I sad je cijeli jedan krug u prednosti. I baš zato što ne postoji NFS off - road izdanje, Test Drive je ovdje mogao briljirati, ali... to se nije dogodilo. Imali su sve - koncepciju, igrivost, ali završno poliranje je jednostavno izostalo. Možda će netko misliti da nije dobro uspoređivati sve utrke s NFS-om, ja mislim da treba jer - ako je netko nametnuo jedan standard, onda ga drugi moraju barem pratiti, ako ne i nadmašiti. Kad netko kupuje igru, bira ono najbolje. I EA je izdao Test Drive 4x4 i kad bismo usporedili te dvije igre, rekli bismo da su nastale obrnutim redoslijedom. Umjesto da su postojeće loše osobine ispravljene i dotjerane, one su ponovljene, a im i nekih novih. Dakle, sama igra ne nudi ništa revolucionarno - imate nekoliko staza, prilično grbavih, i nekoliko grdosija koje možete voziti u solo utrkama ili u championshipu. Ideja je ista onoj iz EA verzije. Multiplayer je ovoj igri potpuna nepoznanica, a takve me stvari ljute. Sjetite se samo multiplayera u NFS-u. Ovdje nema čak ni split - screen. Realnost utrke svedena je na najmanju moguću mjeru Fizika je, a tu primarno mislim na gravitaciju, potpuno nedosljedna. Budući da je ovo igra u kojoj ste cijelo vrijeme u zraku, onda očekujete da će vaš terenac barem poskakivati realno. Sad bih spomenula Carmageddon, a vi i sami znate koliko još ima igara s vrlo dobro riješenom fizikom. U ovoj se igri vaš automobil ponaša poput vjeverice koja skakuće i skuplja lješnjake - nikad se ne prevrne na leđa i cijelo vrijeme nježno leprša



Ovi debili voze u koloni! Ne vjerujem!


Mičite seeeee!


Jesen na selu

nad tlom. Tako nešto nikako ne očekujemo od velikih blatnih čudovišta s pogonom na sva četiri kotača. I još jedna iritirajuća činjenica: kad se zaletite punim gasom na skakaonicu, poletjet ćete (pre)visoko u zrak i, razgledavajući krajolik s vjetrom u kosi, odjednom osjećate da putanja vašeg tenka više nije parabola, naprotiv, ona postaje pravocrtno gibanje prema tlu. Drugim riječima, umjesto logičnog nastavka gibanja i prizemljenja, automobil će u određenom trenutku samo pasti na tlo kao da je privezan konopcem. Naravno, pad će biti potpuno bezbolan, na kotače i bez ikakvog prevrtanja ili kotrljanja. O sudarima s protivnicima neću ni govoriti jer su toliko sramotno nerealni da nemam komentara. A sad o vizualnom identitetu. Grafika - recimo, podnošljiva uz Direct3D ubrzanje - nije baš nešto i stvarno ne razumijem zašto je hardverski tako zahtjevna. I tu sam našla nekoliko propusta (baš sam zločesta danas!). Uz velik izbor prilično maštovitih staza (pustinja, stijene, šuma, bla, bla...), na njima se pojavljuje mnoštvo nelogičnosti. Primjerice, grmlje koje se nalazi na putu neće vas nimalo ometati. Kroza nj ćete prolaziti kao da ga nema. Pitam se koja je onda njegova svrha? Možda su to ukrasne hortenzije koje cvatu jednom u pedeset krugova pa ako ste dovoljno ludi, u pedeset i prvom krugu iste staze bit ćete počašćeni ljepotom njihovih cvjetova. Ima još. Iako cijelo vrijeme vozite po blatu, prašini i tome slično, ispod vaših kotača neće se dići ni najmanji oblak prašine, ni najmanji komaić blata, a ako slučajno prolazite kroz baru, izgledat će kao da vozite po asfaltu, kotači neće špricati. Da stvar bude još tragičnija, vaš će se terenac jednako ponašati na svakoj podlozi, samo će kroz vodu voziti vrlo sporo. Proklizavanja nema.

No, dobro, nije igra toliko loša da bi bila neigriva, ali ne donosi ništa novog i kasni u razvoju koju godinu. Plusevi su joj hrpa različitih staza i mnogo dobrih i neobičnih terenaca koje možete osvojiti u championship modu (ako imate živaca toliko visiti nad igrom) ili ih pak "osvojiti" cheatom. Ako patite na glazbu u utrkama, ovo bi mogla biti igra za vas, ali samo ako volite žestoki sound iz garaže, uz glasne gitare i pjevača koji se dreči "You're a teacher, I'm a student..." Da se razumijemo, ja volim i agresivniju i žešću mjuzu i uvodna stvar mi se svidjela, ali ostatak pjesama se od nje uopće ne razlikuje, osim po tekstu, tako da nakon nekog vremena postane zamorno slušati jedno te isto.

Igrajmo se matematike. Krenimo od 100 %. Za neproširivanje koncepcije u odnosu na EA igre, oduzimam 5%. Za nepostojanje multiplayera, dodatnih 10%. Za katastrofalnu fiziku, još 10%. Za smiješnu grafiku, 10%. I još po 2% za monotonu mjuzu (iako potencijalno dobru) i za manjak multiplayera. I znam da sam to već napisala. ◂

OCJENA

Nakon kompliciranog matematičkog računa došli smo do...

61 %

Kad su zmajevi hodali zemljom

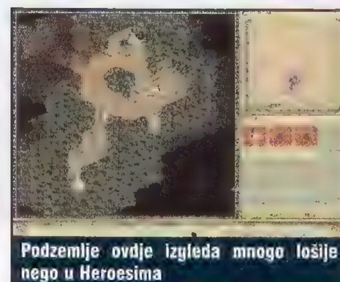
AGE OF WONDERS

Zmajevi i čarobnjaci, vilenjaci i ostali ratnici iz davnine su uvijek zahvalna i neiscrpna priča za svakog istinskog ljubitelja fantastike i FRP igara



Udite u svijet mašte i uživajte u duge noćne sate


Udri ga, Blaž, nije ti brat


Podzemlje ovdje izgleda mnogo lošije nego u Heroesima


U igri postoji prigodno napravljen Start Bar

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Gathering Of Developers
IZDAVAČ	Epic
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32MB, 4 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII300, 64MB, 4MB SVGA
3D PODRŠKA	Nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, PBM, Internet, Lokalno
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

HEROES OF MIGHT AND MAGIC SERIJA

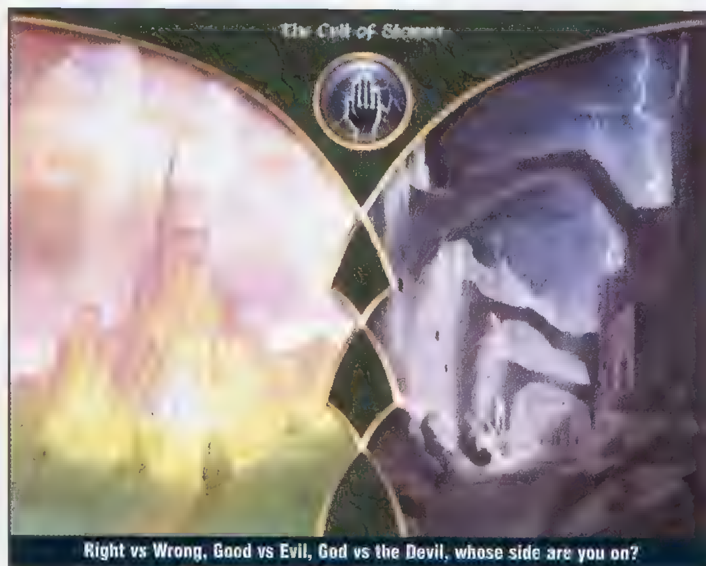
Jedina prava alternativa jest bilo koja igra iz serije Heroesa. Ako želite vrhunski napravljenu igru, s ovim serijalom ćete teško pogriješiti.

AGE Of Wonders je novi projekt Gathering Of Developersa kojim nas vode u svijet zmajeva i čarobnjaka koji su krojili sudbinu običnih ljudi. Prepun lijepe grafike i sa solidnom pričom Age Of Wonders je zasigurno zauzeo svoje mjesto kao alternativa Heroes Of Might and Magicu, i kao takav je sigurno lijep novitet.

U igru vas uvodi lijepa grafika i donekle konfuzna priča o vilenjacima i njihovu carstvu u koje su ušli ljudi unijevši kaos i nered uništavajući savršenstvo koje je dotad vladalo između drevnih rasa poput vilenjaka, patuljaka i orkova. U vremenu u kojem se zemlja komada i dijeli novim gospodarima svaka se rasa bori za svoj dio kolača i za svoj prostor u kojem će prosperirati.

DOBA ČUDA

U igri možete birati između dvanaest različitih rasa koje imaju svojih prednosti i slabosti te raspolažu različitim arsenalom vojnika i oružja pokušavajući preuzeti kontrolu nad zemljom. Age Of Wonders ima lijepu grafiku koja se možda najbolje očituje u gotovo savršeno razrađenoj 16-bitnoj grafici u kojoj su izrađene cijele mape i svi specijalni efekti. Usto, u igri vam je na raspolaganju 100 različitih čarolija koje možete naći razasute na sedam osnovnih sfera. Možda jedan od dva najbolja momenta ove igre jest dinamična borbena mapa koja dopušta kompletnu promjenu terena tijekom borbe pojačavajući atmosferičnost. Drugi moment kojim se ovaj naslov izdvaja jest mogućnost mrežnog igranja preko svih mogućih mreža pa čak i play by mail metodom, što omogućava najveći spektar različitih načina igre s prijateljima. Osim grafičkog dijela, važno je spomenuti i avanturistični, koji vam omogućava razvoj lika i odlučivanje o ishodu cijele kampanje. Naime, nije nužno da vaša kampanja završi na točno određeni način - možete je završiti na nekoliko različitih načina. Uza sve dobro u ovoj igri, programeri su se potrudili dodati funkcionalan editor za igru kako bi svi igrači mogli promijeniti i napraviti svoje svijetove za osvajanje.



Right vs Wrong, Good vs Evil, God vs the Devil, whose side are you on?

Age Of Wonders je dobrodošao konkurent Heroes Of Might And Magicu. Iako priča nije tako dobra kao u toj igri, zaslužuje sve pohvale na izvedbi i svakako nudi dobru alternativu za sve one kojima je Heroesa preko glave.

"I shall be back to help you!" Gandalf

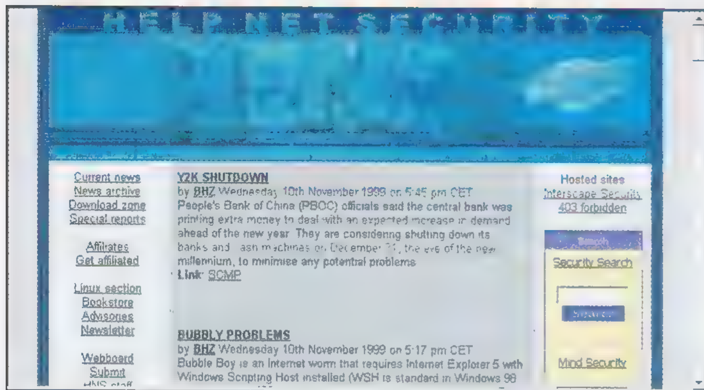
OCJENA

Age Of Wonders je solidna FRP avantura, nemam većih zamjerki na izvedbu igre osim možda nešto slabije priče. Svakako prvi izbor nakon Heroesa.

80%

HNS slavi

S proslavom prvog rođendana, Help Net Security site je doživio promjene u dizajnu (više nema frameova), a nekoliko tjedana prije uveo je i neke nove sekcije



Novi dizajn Net-Securityja

Default newsletter (http://default.net-security.org) je jedna od najvećih novosti. Novi autori vrijedno pišu tekstove upoznajući vas s novitetima u svijetu sigurnosti. Samo da podsjetimo, na HNS-u postoji dio za Linux, savjetnici, preporučene knjige i još pregršt korisnih stvari. Ako još niste posjetili Net Security, trkom na http:// www.net-security.org i pogledajte kako BHZ i ekipa rade svoj posao. I Monitor (http://www.monitor.hr) je pokrenuo dio koji se bavi pitanjem sigurnosti, a vodi ga, tko drugi doli - BHZ.

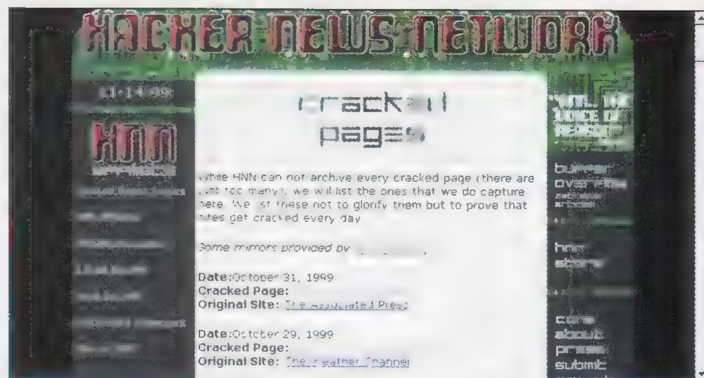
Nakon veselih vijesti prelazimo u standardnu formu. Glasnogovornici People's Bank of China (PBOC) su izjavili da njihova banka dodatno štampa novac jer predviđaju da će štedište koncem godine uhvatiti panika zbog Y2K-a pa će htjeti podići svoje uloge. Ozbiljno razmišljaju i o gašenju sustava i bankomata na Silvestrovo ne bi li smanjili bilo kakvu mogućnost stradanja od milenijskog buga. U teoriji bi Y2K mogao preko noći pretvoriti ljude u bogataše ako, primjerice, bankovno računalo pomisli da nije 2000., nego 1900. i na glavnicu mu doda kamate za 100 godina. Zgodna mogućnost, ali ne vjerujem da je lako izvediva.

Dok neki muku muče s problemom 2000., nama Microsoft opet donosi veselje. Ne baš izravno, ali... Pojavio se novi worm (Bubble Boy) koji, da bi uspiješno radio, zahtijeva Internet Explorer 5 i Windows Scripting Host (obično Windowsi po defaultu instaliraju Windows Scrpipting Host). Ovaj put nije riječ o wormu koji se aktivira kad pokrenete zaraženi attachment, nego se on nalazi u kodu HTML mail poruke (pisan je u VB Scriptu). Zasad još nema velike opasnosti od infekcije worm virusom, jer još nije nađen na slobodi, ali bi mogao biti pokretač novog vala sličnih.

Još u prošlom Hacker.Netu sam rekao da nije prošao nijedan



ULGov hack posvećen Noći vještica



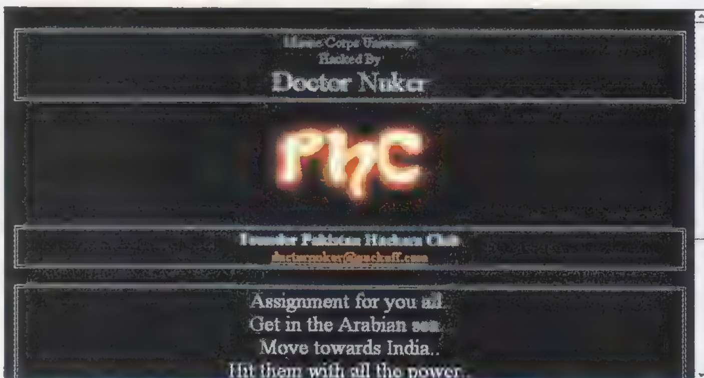
HackerNewsNetwork je i ovaj mjesec zabilježio dosta hakiranih stranica

broj a da nismo spominjali Microsoftove bugove. Ljudi koji traže greške u programima ne ostavljaju ih na miru. Novi bug je pronađen u Microsoftovom Outlooku. Pronašao ga je Juan Carlos Garcia Cuartango koji tvrdi da je pomoću tog buga moguće poslati attachment koji može biti .exe (izvršna) datoteka koja se izvršava čim se otvori poruka ne pitajući treba li attachment sačuvati ili pokrenuti. Prije smo se od različitih wormova mogli štititi (ako nikako drugačije) brišući attachmente za koje nismo znali što rade, a sad ni to neće biti moguće. Za više informacija o ovom bugu posjetite http://www.securityfocus.com.

Alchmedia, bivši cSafe, sad nudi uslugu čuvanja slika na webu na taj način da se spriječi primanje ili ispis određenih sadržaja. Danas je trend zaštite intelektualnih dobara u porastu pa je i Alchmedia promijenila taktiku. Pomoću njihovog Clever Content Servera konačno će se moći zaštititi slike s copyrightom, ali samo ako platite 10 000$ godišnje za server. Clever Content Server enkriptira slike na samom serveru, a da bi se pristupilo web stranicama s enkriptiranim slikama, potrebno je skinuti mali plug-in. Njihovi konkurenti (Secureviewer) tvrde da ni enkripcija ne radi svoj posao i da bi prosječni haker mogao preurediti plug-in da dopusti skidanje slika.

Čini se da je nova tehnika pisanja trojana na vratima. Sir Dystic, član sad već poznate hakerske grupe Cult of the Dead Cow, izjavio je da je pronašao nakon mnogo truda način kako svaki dio komercionalnog softvera za upravljanje na daljinu pretvoriti u izvršni kod. Kaže da ne bi bilo teško konfigurirati tako da softver radi u pozadini, što bi omogućavalo da se provuče kroz antivirusni softver.

Znanstvenici s Cambridgea tvrde da računalo koje ima program za hvatanje radiovalova može vrlo lako špijunirati drugo. Bili su toliko zabrinuti da su čak patentirali protumjere koje bi to spriječile. No, ako ste ikada čuli ili čitali o TEMPEST-u, onda znate da je koncept o nadziranju računala pomoću zračenja i valova prilično star.



Marinci i vojska SAD-a još uvijek nisu otporni na hakerske napade

RealNetworkov bug nije ograničen na jedan proizvod

RealNetwork je izdao patch koji miče jedinstveni broj pomoću kojeg su se pratili sadržaji koje sluša korisnik njihovog RealJukeboxa. Ali, ustanovilo se da veća paleta njihovih proizvoda sadrži taj jedinstveni broj. Sigurni smo da možemo očekivati nove zakrpe.

Unreal Tournament

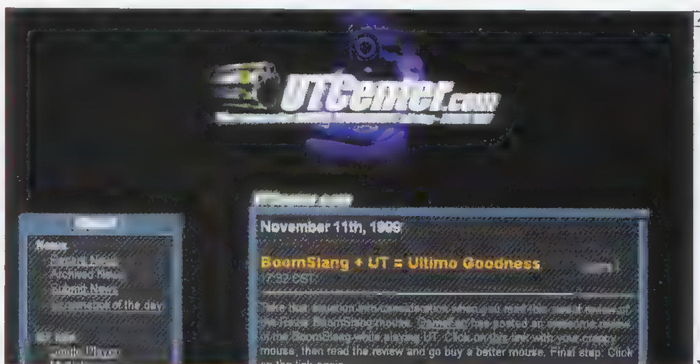
Kao i prije nekoliko brojeva, kad smo predstavili Quake3Arenu, sada predstavljamo UT. Čak smo uspjeli dobiti komentare ljudi s Croscene, a svaki od njih gorljivo zastupa svoju stranu. Pogledajte samo okvire i sve će vam biti jasno



Domaći site posvečen UT-u

Na Crosceni, uz Quake-3Arenu, odnedavno se pojavio dio i o UT-u koji uređuje Boris aka Dr. Basta. Na http://croscene.quake3nation.com/ut je kutak za UT fanatike. Sve novosti iz UT svijeta naći ćete na jednom mjestu, svako malo čitatati o novim stvarčicama za UT, skidati mutatore i sl. Sve što pravi UT site mora imati naći ćete na Crosceni. UT dio je nastao prije kojih mjesec dana, ne više. Što se tiče dizajna, poklapa se s Croscenom, a to znači nenametljivost i veliku brzinu učitavanja. Jedan od must see siteova.

Drugi po redu je odlični Unreal Files koji se smjestio na, tko bi rekao, http://www.unrealfiles.com. Kako i sam naziv kaže, ako vam treba nešto u vezi s UT-om, a može se downloadati s neta, ovo je pravi site za vas. Osim toga, tu ćete naći vijesti, linkove i sve one dijelove koje pravi UT site mora imati. O dizajnu sve najbolje. Možda prvoj stranici treba malo duže da se učita, ali izgleda "opasno".



Vrhunski site za zaljubljenike UT-a

Odličan dizaj, dajem ima čistu peticu.

Site koji s ponosom nosi naziv UTCenter smjestio se na http://www.utcenter.com i jedan je od sadržajno najbogatijih UT siteova na Internetu pa ga možemo preporučiti svakom UT zaljubljeniku u potrazi za informacijama o oružjima, specifikacijama, datotekama, modulima... Ako vas nešto zanima ili vas kopka nešto u vezi UT-a, na UTCenteru ćete dobiti sve odgovore.


Site s nevjerojatno dobrim dizajnom

Pojavom Quake3Arene mnogi su mislili da je ekipa iz id Softwarea zacementirala svoj status u igrama deathmatch tematike. Međutim, uz poprilićnu prašinu, ipak je stigao novi kralj deathmatcha-UNREAL TOURNAMENT. Čarobnjaci iz Epica su napravili briljantan posao oko razvoja i designa. Pogledajmo čime možemo potkrijepiti te tvrdnje!? UT koristi poboljšanu inačicu originalnog Unreal enginea, tj. najnapredniji grafički engine današnjice, što mu omogućava da pomoću 3D kartica prikaže pravu grafičku ekstravagancu. UT nudi fenomenalne zvučne efekte i glazbu koja pumpa adrenalin dok ste usred nekog fighta. Za razliku od konkurencije (Q3A), UT donosi mnoge raznolikosti u pogledu botova (računalni AI koji je naprosto fenomenalan), modova igranja (DM, Team DM, CTF, Assault, Domination, Last Man Standing), level designa, maštovitog oružja (design, animacija, prim. i sek. mod pucanja...), grafičkog sučelja, predefiniranih skinova i sl. Mrežni kod iz Unreala je nanovo napisan da bi omogućio brže i kvalitetnije mrežno igranje (Internet, LAN). To je jedan od razloga zašto već sada na Internetu postoji veliki broj UT servera. Tek kad zaigrate UT, uvidjet ćete svu raskoš ovog remek-djela. Svijet UT-a donosi toliko furioznosti i intenziteta, poput najboljih uradaka John Wooa. Odigravši jednu partiju UT-a, stalno ćete mu se vraćati. Samo oprezno, kod Internet igranja, HT ne oprašta.

U početku je postojao samo Doom. Potom je stigao Doom2, Quake1 pa su počeli pristizati različiti jalovi uradci drugih tvrtki kojima su pokušavali svrgnuti kralja FPS-a s trona.

Zbog toga Quake 3Arena ima veću tradiciju i veću publiku odanu uradcima idSoftware-a, nego što je ima Unreal, tj. Epic, što odmah u početku daje stanovitu prednost Quake3Areni. Quake3Arena ipak daje bolji osjećaj pravog deathmatcha nego UT jer je kod UT-a sve toliko šareno i nježno da se čovjeku koji visi konstatno na netu igrajući q2 i q3 to gadi. Kad nekog uništite, nema onog osjećaja veselja, gušta kao kod Quake 3Aarene zbog samog načina igranja, tj. Quske 3Arena je stvorena za pravi krvavi deathmacth, a UT za razbibrigu i mozak na pašu stil igre. Zašto uopće Epic radi na izradi UT-a? Tek poslije najave Quake 3Arene počeli su javno iznositi detalje o UT-u, nanjušili dečki iz Epica zaradu na takvom projektu i odjednom stvorili UT. Dokaz: svemirska mapa u UT demou sa svojim padom u bezdan i jump padovima previše sliči q3test 2 mapi, zar ne? Zbog čega Epic nije radio na UT-u kad je Q3Arena bila još single i multiplay igra, nego su počeli kad je već bila najavljena kao MP orijenitirana igra, a kao SP samo protiv botova. U UT-u se botovi kreću uvijek istim putovima, dok u Q3Areni oni automatski, ovisno o situaciji, izračunaju jedan od 4 dostupna puta, tj. "razmislit" će koji je najbolji, neće srljati.

Web kamere

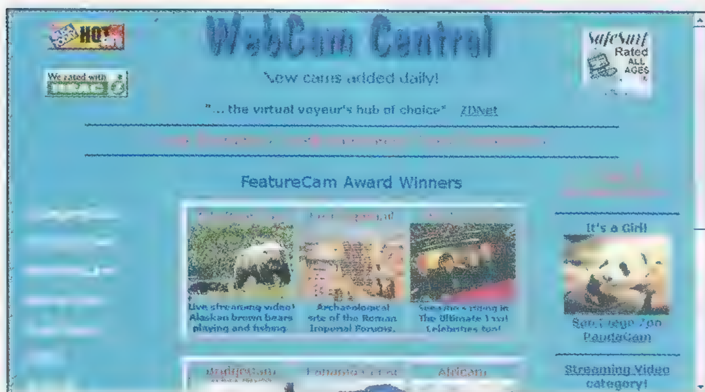
Voajeri nisu nikad bili omiljeni među ljudima. A zašto bi bili? Zavirivanje u tuđi život a da to promatrani ne zna društveno je neprihvatljivo iako neke vladine organizacije diljem svijeta ne misle tako.

Ali, ako vam netko da priliku da zavirite u njegov život, onda je to prihvatljivo. Otud je potekla ideja o web kamerama, malim portalima. Danas ih je na tisuće diljem svijeta. Svatko može postati sretni vlasnik web kamere, samo mu treba kamerica, koje je danas vrlo popularna, veza prema Internetu i par megabajta specijaliziranog softvera.

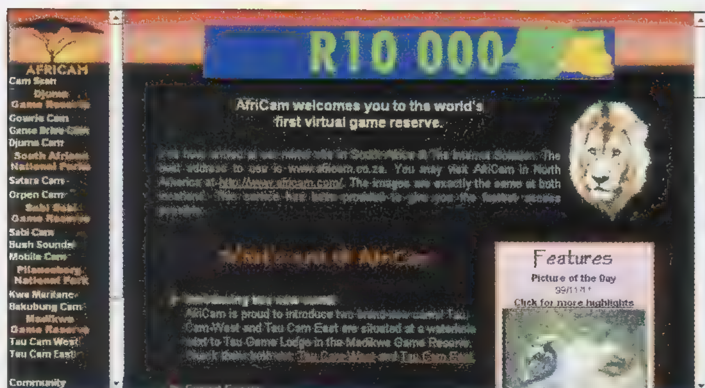
Čudno kako je ta tema u filmskom svijetu malo iskorištena. Jedan od najvećih promotora špijunskih kamerica bio je film "Truman show". Truman je proveo cijeli život u gradu gdje je privatnost nepoznat pojam, sve što on radi prenose tisuće kamera i njegov je život zapravo jedan veliki film. Nešto slično smo vidjeli u jednoj epizodi odlične serije "Zona sumraka" gdje glavni junak isto tako živi bezbrižnim životom ne znajući da mu je život javan jer se ljudi preko satelita mogu pretplatiti na program koji prenosi sve što on radi.

Ali u stvarnosti je drugačije. Na Internetu ćete naići na tzv. špijunske kamere samo ako odsurfate na neki porno site, gdje se, iz ne znam kojeg razloga, govori o nedužnim žrtvama koje možete promatrati za određenu svotu novaca. Čiste gluposti, ali ako nekoga to uzbuđuje, neka mu bude; uostalom, jedna stara poslovica kaže da se budala i njegov novac brzo rastanu.

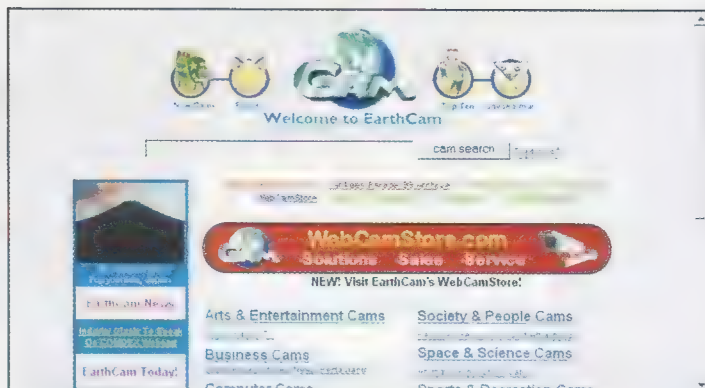
Da biste dobili predodžbu o tome kako spojiti kameru na računalo, preporučujem http://www.webcam.net gdje ćete saznati sve o toj temi. Osim toga, saznat ćete kako spojiti kameru koja nije predviđena za web ili kako natjerati da se sličice pomoću FTP klijenta automatski uploadaju i slične stvari koje će vas zanimati jedino ako ste spojeni na Internet 24 sata na dan.



Odličan site ako tražite direktorij s kamericama



Sve tajne Afrike na vašem dlanu



Najbolji site na internetu s popisom web kamerica

Makar na Internetu danas postoji mnogo siteova specijaliziranih za traženje web kamerice, jedan se oduvijek isticao. Earth Cam je jedan od najboljih siteova koji sadrži popis adresa gdje se može zadovoljiti vaša znatiželja. Earth Cam je uređen isto kao i Yahoo, što se vidi i po njihovom dizajnu, nisu se htjeli odmaknuti dalje od njihovog uspješnog koncepta. Na http://www.earthcam.com možete naći zanimljivih kamera kategoriziranih po direktorijima da se možete lakše snalaziti, a tu je i tražilica. Ovo bi bilo početna točka svake potrage za web kamerama.

Osim Earth Cama, još se na jedan site može staviti naglasak must see. Webcam Central se smjestio na http://www.camcentral.com. Makar dizajnom siromašniji od Earth Cama, vrijedan je dodatak u vašem popisu omiljenih siteova. Ako vas zanimaju nove stvari ili one koje su se dugo očekivale (kao npr. rođenje pande), Webcam Central će to ponosno izložiti na prvoj stranici i postaviti sliku događaja koji se može pratiti preko određene kamere.

Umalo zaboravih, da biste pristupali kamerama, ne trebate ispuniti nikakve posebne zahtjeve: browser vam mora podržavati Javu, što nije problem jer je Java ionako implementirana u sve browsere već vrlo dugo. Iako neke kamere traže RealPlayer, jer sve što šalju na Internet rade preko Real Servera, da biste i to mogli pogledati, uputite se na http://www.real.com i skinite najnoviju inačicu koja nosi broj sedam. Osnovni model je besplatan, a rijetko tko će imati potrebu za komercijalnom inačicom. Kad ste konačno opremljeni, možete nastaviti.

Prva kamerica vrijedna spomena je na National Geographicovu serveru, a National Geographic ne treba posebno predstavljati. Svi smo barem jednom gledali sjajne serije (ili čitali časopis) u kojima nam ljudi iz National Geographica približavaju daleke i nepoznate krajeve i sve skrivene dijelove prirode. Tako se na njihovom serveru (http://www.nationalgeographic.com) našlo mjesta za web kamericu koja vam približava fascinantni život medvjeda. Gledajući krasne sličice, možda nešto i naučite.

Jedna od malo čudnijih kamera nalazi se na http://www.sf.adfg.state.ak.us, na njoj možete pratiti životni ciklus jednog lososa. Ako se ikada zaželite napisati knjigu pod naslovom "Život jednog lososa", ovo je pravi site za vas. Tu možete pokupiti informacije i slike za referat iz biologije, prikaze temperature i na kraju krajeva pogledati kako ta riba finog okusa dolazi na svijet. Mogućnosti su ograničene samo vašom maštom. Mnoštvo kamera trebalo bi omogućiti ljudima koji rade na određenom projektu da nadziru razvoj preko web kamera, tj. da mogu u svakom trenutku pogledati ima li kakvih promjena. To je najčešći slučaj kad je riječ o živom biću, biljci ili životinji.

Ako ste ikada u životu gledali neku emisiju o Africi, sigurno ste shvatili da je to kontinent koji skriva mnoga čuda, te ste poželjeli barem jednom otići na safari kao miroljubivi turist ili kao veliki bijeli lovac. Da biste otkrili sve tajne Afrike, odsurfajte na http://www.africam.com i pogledajte što vam taj fascinantni kontinent nudi. Mnogo je kamerica razmješteno po velikim parkovima prirode ili rezervatima u kojima se stalno nešto događa. Ako ste ikada poželjeli vidjeti dolazak zebre na svijet ili gledati kako lav komada žrtvu, ovdje ćete to sigurno naći. Svaki

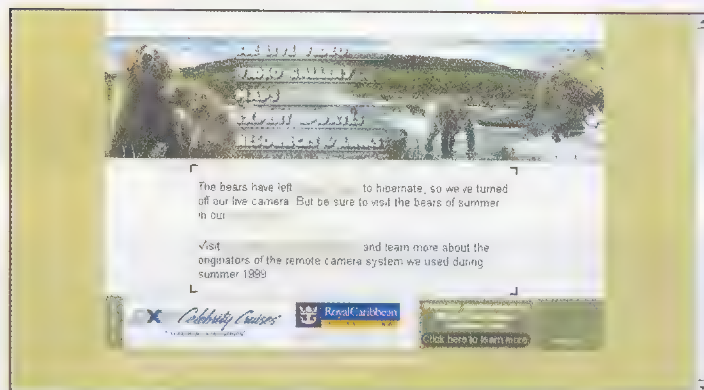
se dan bira slika dana o kojoj poslije možete potražiti više podataka na matičnim stranicama diveći se prizorima koji će se mijenjati na vašem ekranu.

A sada nešto sasvim drugačije. Dokaz da su ljudi totalno ludi bez obzira za koga rade naći ćete na http://www.almaden.ibm.com/cattlecam/index.html. Ako malo bolje pogledate adresu, vidjet ćete da se kamera nalazi u IBM-ovoj mreži. Nekoliko "opaljenih" ljudi našlo je zgodnu zanimaciju - kroz web kameru snimaju obližnje brdo na kojem pase stoka. Prije nego se ljubitelji stoke (svih formata) povesele, kamera je tu da bi pazila na aliene koji, prema tvrdnjama ljudi koji su postavili kameru, povremeno dolaze i otimaju stoku izvodeći na njoj različite eksperimnete. Kažu, posjeduju i dokaze - slike, na kojima se sve vidi, a sve bi se vidjelo još bolje da im netko pokloni rotirajuće postolje jer su preškrti da ga sami kupe. Eto što se događa kad tehnologija dođe u krive ruke.

Za zaljubljenike u svemir web kamere su ono što su dugo čekali. Postoje različite kamere koje snimaju nebo i sl. stvari, a za one koji vole biti upoznati s tehničkom stranom, preporučujem http://www.nasm.edu/nasm/garber/cam gdje mogu pratiti različite projekte vezane za svemirske letove. Kamera ima



Ako i iz vaše staje stoka nestaje, ljudi iz IBM-a su saznali zašto



Ako ste se pitali kako je Grizli Adams živio, ovdje ćete dobiti odgovor

zoom i rotaciju za 360 stupnjeva, što omogućava maksimalnu preglednost. Nažalost, vi ne možete upravljati njome (što je s nekim drugim kamerama moguće). Ako želite postati svemirski znanstvenik, pogledajte s kojom predanošću ti ljudi rade, možda uvidite da to nije za vas.

Jedna od najluđih kamera bila je Ultimate Taxi, i dan danas jedna od najposjećenijih, uvijek među prvih deset. Koncepcijski spada u kategoriju SpyCamova jer gosti dotičnog taksija ne znaju da ih se snima. Sve to pa i više naći ćete na http://www.ultimatetaxi.com. Uvijek atraktivna i zabavna pružit će dobar primjer da se od kamere ne možete nigdje sakriti.



Jedna od najposjećenijih web kamerica

Kako vidite, Internet je bogat kamerama, ali ako vašu znatiželju nije zadovoljila nijedna, pokušajte na nekoj tražilici potražiti SpyCamove ili, ako stvarno ne znate što biste sa sobom ili vam društveni život umire, frazi SpyCam dodajte najtraženiji pojam na svim tražilicama (vjerujem da znate koji je to) i rezultat će vas zabaviti.

James Bond The World Is



Akcija bez prestanka, najšminkerskiji gadgetsi, votka-martini i Pierce Brosnan. Sve ikone bondologije zastupljene su i u devetnaestom, milenijskom **World Is Not Enough** /Svijet nije dovoljan/ nastavku sage o svjetskom najnetajnijem tajnom agentu. Ovaj put Jamesu prijeti zlikovac neosjetljiv na bol, Robert Carlyle, a prati ga u korak osoba za koju biste posljednju na svijetu rekli da je vrhunska nuklearna naučnica, Denise Richards...

James Bond filmovi postali su svojevrsni kult. Iako ne predstavljaju vrhunac sedme umjetnosti, pogledati ih znači proširiti opću kulturu ili jednostavno biti u trendu. Posljednji, 19. u seriji, treće je pojavljivanje Piercea Brosnana na celuloidnoj vrpci u ulozi besmrtnog agenta. Čini se da je on daleko uspješniji negoli njegov prethodnik , Timothy Dalton, koji je nastupio samo u dva nastavka. Sudeći po zaradi dvaju prijašnjih James Bond filmova, lako je zaključiti da je riječ o hitu. Publika se nimalo nije umorila od Ian Flemmingovog tajnog agenta, njegove ljubavi prema brzim autima i još bržim ženama, ciničnog humora, zanimljivih spravica i litara martinija izmućkanih (ne izmješanih) s votkom. Novi Bond najveći je europski film ove godine. Snimanje je trajalo preko sto dana na lokacijama Turske, francuskih Alpa te maglovite i hladne Škotske. Postava oko Bonda je manje-više standardna. Šefica s "balls of steel" je još uvijek karizmatična Judi Dench, Desmond Lewelyn je Q a legendarnu Moneypenny glumi Samantha Bond. Nov u Bondovu taboru je bivši pajtonovac koji će u budućim Bondovima zamijeniti Q-a. Bondove djevojke su ovaj put uistinu probrane. Profinjena Sophie Marceau - Carmen Electra - kći je naftnog magnata koja se upliće između Bonda i Renarda, glavnog zlikovaca filma. Veza između Sophie (mnogi će se sjetiti njene glume u Braveheartu) jedan je od glavnih dijelova filma. Doktoricu Christmas Jones glumi seksi Denise Richards. Napominje se da dame više nisu tapeta ni ukras sceni, kako je to znalo biti u prvim Bondovima, nego su duboko razvijeni likovi, pogotovo Sophie Marceau. Tvorci filma ističu kako grubost a'la Sean Connery 60-ih, kog smatraju najboljim Bondom, nikako ne odgovara kraju stoljeća te kako Pierce tumači Bonda na daleko stvarniji način, koliko je to moguće, dodaje-

True Crime

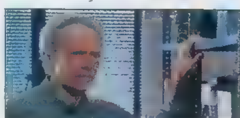


Steve Everett je pijanica, preljubnik i loš otac. No, poznat je po svojoj iznimnoj novinarskoj istraživačkoj sposobnosti. Igrom slučaja, tj. smrću mlade kolegice, biva mu dodijeljen članak o osuđeniku na smrt. Otkriva da on možda i nije kriv, no kako to dokazati? Kredibiliteta nema zbog svog zlog glasa, a siguran je u nevinost jadnog čovjeka. Ovaj je film snimljen ove godine i iznimno se brzo pojavio na DVD-u zaobišavši kina. To je Clintov 21. film koji režira i 41. u kojem je zvijezda.

SPECIJALNI SADRŽAJI

Film ima dinamične animirane izbornike. Osim indeksiranih scena i interaktivnih izbornika, od dodatnih sadržaja na disku nalazimo dva dokumentarca i glazbeni spot odlične jazz pjevačice Diane Krall - Why Should I Care, te kinotrailer. Riječ je o jednom od najbogatijih lokaliziranih DVD-a glede specijalnih sadržaja.

REDATELJ	Clint Eastwood
GLAVNE ULOGE	Clint Eastwood, Isaiah Washington, Denis Leary
TRAJANJE	122 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1,77:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers



Mafia



Jim Abrahams jedan je od najvećih imena moderne filmske parodije. Njegovi "Ima li pilota u avionu?", "Kakvi frajeri" i "Goli pištolj" serijali spadaju zasigurno među najuspješnije i najsmješnije parodije svih vremena. Predložak svih filmova je vrlo jednostavan, tanka fabula i korištenje svakog trenutka za besramno parodiranje, što više -to bolje, holivudskih blockbustera. Ovaj put svoj red dočekali su mafijaški filmovi. Naravno, kolo predvodi KUM, ali puno bolje nisu prošli ni GoodFellas i sl. Geg za gegom, i tako sve 83 minute filma. Iako ima uistinu "killer" štoseva, nekako je to sve bez svježine dobrih starih parodija. Sve je, na neki način, već viđeno.

SPECIJALNI SADRŽAJI

Ništa. Osim standardnih grafičkih izbornika i indeksiranih scena.

REDATELJ	Jim Abrahams
GLAVNE ULOGE	Jay Mohr, Billy Burke, Christina Applegate, Pamela Gidley
TRAJANJE	83 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.0
SLIKA	1,77:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Touchstone Home Video

HRVATSKA PREMIJERA 9.12.1999.

Not Enough



mo mi. Glavni zlikovac je prijespomenuti Renard, pazi sad, bosanski terorist s metkom ili gelerom u glavi koji će ga učiniti neosjetljivim na bol. Glumi ga Robert Carlyle, poznat vam iz muškog striptiz filma Full Monty (Skidaj se do kraja). Najveće iznenađenje u Bond timu je redatelj. Michael Apted je, naime, uspješni redatelj dokumentaraca i nekih poznatih filmova (Gorile u magli), no ovo mu je prvi akcijski film. Sudeći prema prvim reakcijama gledatelja, uspio je u 128 minuta staviti i logično strukturirati golemu količinu akcije i uzbuđenja, a neki Bond fanovi se kunu da im je ovo najbolji Bond svih vremena. Što se tiče dijela voznog parka glavnog junaka, Bond i dalje ostaje vjeran BMW-u koji mu je ove godine pripremio predivan roadster Z8. Ljubiteljima filmske glazbe svidjet će se soundtrack u izvedbi Toma Arnolda, dok naslovnu stvar koju ćete čuti na špici filma izvodi Garbage. Nikako ne propustite novog Bonda. Riječ je o pravoj filmskoj poslastici koji u domaća kina stiže rekordnih tridesetak dana nakon svjetske premijere.



REDATELJ	Michael Apted
GLAVNE ULOGE	Pierce Brosnan, Sophie Marceau, Denise Richards, Robert Carlyle
TRAJANJE	128 min
ZVUK	Dolby Digital 5.1, DTS, SDDS
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	Kinematografi Zagreb

Lethal Weapon

Martin Riggs (Gibson) nije običan murjak. On je ekspert u borilačkim vještinama, hladnom i vrućem oružju. Usto, potpuno je lud i beskrupulozan, što ga čini smrtonosnim oružjem za zlikovce. Ili partnere. Njegov novi partner je Roger Murtaugh (Glover), uzoran obiteljski čovjek koji odbrojava dane do mirovine. U prvom dijelu jedne od najpopularnijih kvadrilogija devedesetih ova se dva vijetnamska veterana bore protiv iznimno moćnog međunarodog krijumčarskog lanca heroina. Uzbuđenje od prve do posljednje sekunde. Prvi nastavak kvadrilogije mnogima je i najbolji. DVD kolekcionari konačno mogu popuniti svoju kolekciju smrtonosnih oružja i ovim, četvrtim, posljednjim nastavkom izdanim na DVD-u.



SPECIJALNI SADRŽAJI

Grafički izbornici i indeksirane scene.

REDATELJ	Richard Donner
GLAVNE ULOGE	Mel Gibson, Danny Glover
TRAJANJE	105 min
TIP DISKA	SS-SL (jednostrani-jednoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	1,77:1
IZDAVAČ	Issa Film I Video / Warner Brothers

REGIJA 1

Austin Powers 2: Spy Who Shagged Me





Istodobno s premijerom u domaćim kinima na Internetu se dostupnim za kupnju pojavio drugi nastavak sage o Austin Powersu, filmu za kojeg nikako ne shvaćamo zašto ono "shagged" u naslovu nije prevedeno sa "ševio" nego s "opalio" Film je diljem svijeta požnjeo velik uspjeh (čit. mnogo zaradio). Pratimo genijalnog komičara Mikea Myersa (Wayne's World) u dvostrukoj ulozi, kao Austina Powersa, špijuna koji "opali" sve što hoda na dvije "štikle", i dr. Evila, zlobnog zloćka koji se odrekao sina jer nije bio dovoljno zloćest. Dakle, taj dr. Zloćko skokne u prošlost pomoću svoje sofisticirane naprave koju je originalno nazvao "vremenski stroj" i ukrade Powersov mojo (čit. mouđo), našto ovaj oslabi kako u fizičkom, tako i u, hmm, onom drugom pogledu. U potrazi za mojom pomaže mu "American Woman - Lenny Kravitz ©" Heather Graham. Yeah baby, Yeah! 95 minuta ultrasmiješne zabave.





SPECIJALNI SADRŽAJI



Ovaj DVD pripada elitnom društvu New Lineovih Platinum Editiona. Naime, New Line je poznat po najboljim dodatnim sadržajima. Prisjetite se samo filmova Lost In Space, Blade, Pleasantville. Izbornici su savršeno animirani, a i u njima glumi (čaga i glupira se) Mike Myers! Tu je 20 minuta izbačenih scena u punoj kvaliteti i slike i zvuka (anamorphic, widescreen, D.D. 5.1), a izbačene su zbog toga jer su ili neukusne, ili je seksualni innuendo jednostavno prejak te bi film dobio R a ne PG-13 rating. Moguće je gledanje filma uz komentare Mikea Myersa, Jay Roacha i Michaela McCullersa. Iznimno vrijedan dodatak su tri glazbena spota: Madonna - Beautiful Stranger, Lenny Kravitz - American Woman i Mel G - Word Up. Šećer na kraju su četiri trailera, od kojih je jedan A. Powersov. Dalje, tu su opisi Cameo uloga te Behind The Scenes dugačak dokumentarac. No, ovaj DVD ima još MOJO-a! Tu je bogata DVD-ROM sekcija s DEMO verzijom AP igre, cijelim AP web siteom, desktop saverom i sličnim gudizima. Sve se temelji na PC Friendly softveru koji vam dopušta i interaktivan pristup Internet podacima vezanim uz New Line naslove.



REDATELJ	M. Jay Roach
GLAVNE ULOGE	Mike Meyers, Heather Graham
TRAJANJE	95 min
TIP DISKA	SS-DL (jednostrani-dvoslojni)
ZVUK	Dolby Digital 5.1
SLIKA	2,35:1
IZDAVAČ	New Line Cinema

GeForce 256 je stigao!!!

Asus AGP-V6600 Geforce 256

Već drugi put zaredom najbržima među domaćim distributerima pokazali su se Asusovi, barem kad je o karticama temeljenim na nVidiinim čipovima riječ. Dugo očekivani i uz veliku pompu najavljivani GeForce stigao je i do Hrvata. Koje su glavne prednosti nove kartice, opravdava li skok u performansama visoku cijenu? Kupiti, i kada?

Prema izvješćima iz Tajvana, nedavni su potresi na neko vrijeme odgodili izlazak Asusove GeForce kartice, tako da je svjetsku premijeru GeForce doživio Creative Labsovim Annihilatorom. Na domaćem tržištu situacija je malo drugačija generaciju nVidiinih kart kolo. U prošlosti smo As cama zamjerali fantom moire. Sa zadovoljstvom vili da dotičnog nije bilo n GeForce. GeForce je n veliku pompu kao prvi Gl ciji, GPU je procesor s naprednim 3D funkcijar nošću procesiranja (tran cije) više od 10 milijuna p ligona u sekundi. Za usp redbu, P3 600 je u stanju transformirati oko 5 milijuna poligona u sekundi, a GeForce 256 oko 15 milijuna n brzom sustavu. Kako evolucija 3D kartica nap dovala, sve više kompon stvaranja slike na zas izvršavala je grafička k ostavljajući procesoru vi mena za preostale prc GeForce 256 preuzima r procesora breme 3D-

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	LAB 2000 (tel 01/)
CIJENA	nazvat.
ZA	• T&L, fascinirajući demo programi, DX7 i Open GL optimizacija
PROTIV	• cijena, trenutačno slaba softverska podrška
DOJAM	Mali uvid u stvari koje nas očekuju

formiranja i osvjetljenja. Transformiranje je proces pretvaranja 3D koor-



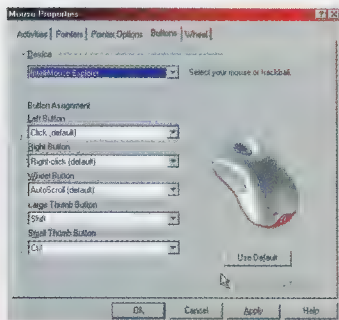
poligona u sekundi, a što to konkretno znači igračima? Trenutačno vrlo malo, no u budućim igrama mnogo! Očekujte 2-4x kompleksnije scene zahvaljujući daleko većem poligonu koji ih predstavlja. Veći broj poligona omogućava stvaranje organskog, gotovo plastičnog svijeta. Iznimno dobar pokazatelj ovoga su demonstracijski programi koje dobivate uz karticu, pogotovo rotiranje 3D modela Porschea Boxter, vatrogasnog kamiona i detaljnih bubnjeva. Kad prvi put pokrenete demonstracijske pro- vati koliko je ala. Iduća će biti godina valitete raču- ugi dio kra- nosi se na hardversku i utjecaj iz- a 3D scenu. nje i osvjet- je oduzimali mnogo vre- vnom proce- da CPU mo- snage isko- na izračuna- e fizikalnih zakonitosti 3D svijeta, i za kom- sniju umjet- genciju. Cijeli ji uključuje enje, postav je slike, inte- (QuadEngi-

Microsoftova revolucija u svijetu miševa...

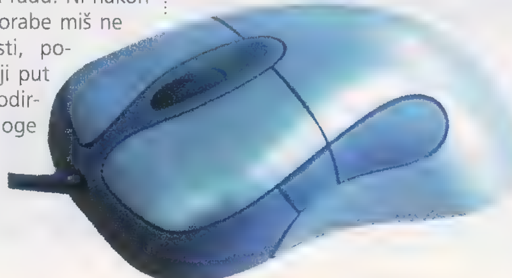
Microsoft Intellimouse Explorer

Na uređajima kojima se najviše služite radeći s računalom ne smijete štedjeti. U skupinu dotičnih spadaju monitori, tipkovnice i - naravno - miševi!

Microsoft se uvijek isticao u proizvodnji miševa. Za razliku od softvera, hardveru nastalom pod njegovim okriljem rijetko se kad moglo što prigovoriti. Microsoftovi su miševi bili oduvijek među najkvalitetnijima pa, iako često višestruko skuplji od naoko iznimno sličnih modela,



rijetko koji power-user koristi mišonju nekog drugog proizvođača. Savršeno ergonomičan dizajn, trajnost, preciznost... Ovaj put Microsoft svojim inovacijama okreće svijet miševa naglavačke. Svaki je miš u početku precizan i ugodan za rad. No, s vremenom se na mehanizmu koji bilježi pokrete (valjčićima i kuglici) nakupi smeća pa će mišonja, ako ga redovito ne održavate, zapinjati, gubiti na preciznosti itd. Microsoft je kuglicu i valjčiće zamijenio Intellieye tehnologijom koja 1500 puta u sekundi pomoću svjetlosti bilježi najsitnije pomake miša, što rezultira daleko većom preciznošću i ugodom pri radu. Ni nakon duže intenzivne uporabe miš ne gubi na preciznosti, potrebno je jedino koji put obrisati plastične dodirne točke miša i podloge radi manjeg trenja između njih. Microsoftov Intellimouse Explorer i izgledom je daleko od klasičnih miševa. Na stražnjoj je strani maleno crveno svjetlo koje neprekidno svijetli. Miš je od srebrnosive glatke i kvalitetne plastike. Osim dvaju klasičnih gumba i kotačića, ovaj mišonja ima i tri dodatna. Prvi je na samom kotačiću kojem je, kako nam praksa govori, vrlo zgodno dodijeliti funkciju dvoklika lijevom tipkom. Dodatna dva gumba rezervirana su za palac, a funkcije im je moguće dodijeliti po želji. Dodatni gumbi i kotačić su itekako iskoristivi u igrama, pogotovo u FPS-ovima - Quakeu 3 i Unreal Tournamentu (kotačićem mijenjate oružja). Miš je glomazan, i prilično težak, no nakon privikavanja bit će savršeno ugodan i nakon višesatnog korištenja. Na računalo ga spajate putem USB ili PS/2 porta. USB port ima nešto brže osvježavanje pozicije miša nego PS/2, što rezultira nešto glađim gibanjem kuglice, ali zato kod intenzivnog procesiranja pointer povremeno ne reagira na pomicanje miša. Najbolji miš na tržištu, ali kako to uvijek biva, kvaliteta se plaća. Za one kojima je novi dizajn preradikalan postoji model koji također koristi Intellieye tehnologiju, a izgledom je identičan starijima iz Intellimouse serije. ◄



PROIZVOĐAČ	Microsoft
USTUPIO	Macro Micro (tel. 3098-302)
CIJENA	695 kn
ZA	• preciznost, trajnost, upravljački programi
PROTIV	• cijena
DOJAM	najbolji miš na svijetu. najskuplji miš na svijetu.

ne™). Kartica sadržava 32 MB 5ns SDRAM-a koji rade na 166 MHz, što nas je iznenadilo jer bi 5ns memorija morala bez problema raditi na 200 MHz. U skorijoj budućnosti, kad se uspostavi stabilna proizvodnja Geforce 256 temeljene kartice, dolazit će i s novim DDR (Double Data Rate) memorijskim čipovima koji će, teoretski, udvostručiti brzinu komunikacije na relaciji videomemorija-GPU. Tek korištenjem DDRAM-a performanse GeForce kartica će biti ekvivalentne 256-bitnoj sabirnici. Onih 256 u nazivu čipa ne odnosi se na širinu sabirnice, koja je još uvijek 128-bitna, 256 dolazi od 4x64 bita QuadPipe četverodijelnog sustava za iscrtavanje slike. Najbliže što se trenutačno možete pribiližiti 256- bitnoj grafičkoj kartici je G400 sa svojim Dual128 busom. Zahvaljujući ovome (većoj propusnosti na relaciji VRAM-GPU, ali i većoj frekvenciji rada memorije - 200 MHz prema 166 MHz), G400 Max šiša GeForce u astronomskim rezolucijama pri 32 bpp renderiranju, naravno u aplikacijama bez podrške za hardverski T&L. Sam čip, GPU (Graphics Processing Unit), izrađen je u 0,22 mikronskoj tehnologiji i sadrži 23 milijuna tranzistora. Radi na 120 MHz. No, zahvaljujući simutanoj obradi 4 piksela, ima najveću propusnost na tržištu - čak 480 Mpix/s. Overclockanjem do najveće stabilne frekvencije (140/-175 M<hz) filerate je dodatno povećan na 560 Mpix/s. Dosadašnji prvak bio je 3Dfx sa svojih 366 Mpix/s što ih postiže Voodoo 3 3500. Testirana kartica nije imala dodatne videomogućnosti kojima nas je Asus razmazio u prošlosti. Za to valja sačekati "TVR' inačicu. Inače, bundle je identičan kao kod V3800 serije, tj. sastoji se od Turoka 2 i Extreme-G-natjeravanja-futurističnim-motorima 2. Kvaliteta pomoći reprodukciji DVD-a je poboljšana. Nažalost, uz karticu ne dolazi bundliran DVD player, ali ga je moguće dokupiti - Asus DVD temeljen na popularnom WinDVD programu koji i Creative Labs bundlira uz svoje proizvode. Kupiti ili ne? V6600 jest trenutačno najbolja i najbrža kartica na tržištu, no nije i najisplativija. Svojom cijenom većom od 2000 kn spada među najskuplje kartice na tržištu. Nvidia je prva izbacila novu generaciju grafičkih. S3 kaska za njom s trenutačno jedinim pravim potencijalnim konkurentom, Savage2000 čipom, kojem će na tržištu nemalo pomoći velika podrška Diamonda s kojim se nedavno spojio. Prednosti koje donosi GeForce 256 trenutačno su jedva iskoristive (npr u Q3 možete povećati LOD varijablu, tada se za iscrtavanje scene koristi više poligona). Ipak, mnogo očekivanih naslova podržava T&L - Q3 Arena, Messiah, Giants, Oni, Vampire The Masquerade, Drakkan 2, Black&White, LithTech 2 3D Engine , Max-FX 3D Engine (Max Payne). ◂





REZULTATI TESTIRANJA:

REZULTATI SU OSTVARENI POMOĆU PROGRAMA 3D MARK MAX 99, NA RAČUNALU CELERON 466 SA 64 MB MEMORIJE I ASUS P2B MATIČNOM PLOČOM

	REFERENTNA: G400, 32 MB SGRAM, DUAL HEAD	TESTIRANA: Asus AGP-V6600 GeForce 256
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3321	3144
3DMARK MAX 99 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	3277	2623
FORSAKEN (1024x768x16 BPP) [FPS]	81,62	83,8
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024X768x16 BPP) [FPS]	30,7	32,4
QUAKE 3 1.08 TIMEDEMO (1024x768x32 BPP) [FPS]	27,9	25,1

Predbožični podmladak Live! serije...

Soundblaster Live! Player 1024

Prošle je godine Creative Labs produžio svoju vladavinu na području zvučnih kartica Live! serijom proizvoda. Iako trenutačno ima i boljih 3D API-ja i zvučnih kartica, Creativeovci su procijenili da još neko vrijeme mogu živjeti na staroj slavi. Nimalo ne sumnjamo da će pomlađena Live! kartica s bogatim bundleom osvojiti mnoge kupce.

Nedavno je u prodaju pušteno nekoliko paketa Live! kartica koje se razlikuju po programima i igrama što ih dobivate u tzv. bundleu. Svim paketima identična je samo kartica. Na prvi pogled vidljive su dvije glavne prednosti nad prijašnjima iz Live! serije, a to su kvalitetniji audioizlazi i digitalni izlaz koji vam omogućava spajanje kartice na MD snimač, ili na vanjski D/A konverter, ili na Dolby Digital reciever, ili možda na neki od specijalnih paketa zvučnika, npr. Cambridge Soundworks 5.1 koje vam predstavljamo u ovom broju. Po mogućnostima i cijeni ova je kartica između Live! Value i Live! Gold paketa. Kupac će uz karticu dobiti uistinu mnogo softvera. Kao prvo, tu je potpuna inačica Liweware 3,0 paketa koju, iako ste registrirani Live! korisnik, ne možete downloadati u cijelosti nego morate CD platiti 15 dolara na www.sblive.com. Iz softverskog paketa valja izdvojiti alate za enkodiranje i manipulaciju Mpeg3 zapisima. Nova mogućnost koju u svijet Mpeg3-a unosi Creative je enkodiranje jeke, reverba i ostalih enviromental audio "caka" u samu Mpeg 3 datoteku da biste 'mogli uživati u prostornosti" zvuka i onda kad vam nije pri ruci Live! kartica, nego glazbu slušate, primjerice, preko prenosnog Mpeg3 playera. Ako se nas pita, beskorisno, no sigurno će se naći neki kojima će upravo to biti presudan razlog za kupnju. U bundleu uz karticu dolazi još i potpuna verzija Alien Vs. Predatora i WinDVD softversko-hardverski DVD reprodukcijski program. Inače, dotičnog očekujte uz većinu budućih Creativeovih proizvoda zbog posebnog ugovora između CL-a i proizvođača WinDVD-a. Za one koje zanima ono 1024 u naslovu, riječ je o 1024 glasnoj softverskoj polifoniji, nešto što vam u svakodnevnom radu neće značiti ama baš ništa. ◂



PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	nazvati
Hacker Club	-13%
ZA	• bundle • digitalni izlaz
PROTIV	• nije baš neki VELIKI skok naprijed u tehnologiji
DOJAM	posjedujete li live!, skinite novi softver s www.sblive.com, a ako nadograđujete staru jeftinjaču, player 1024 odličan je izbor.

Kino na vašem radnom stolu!!!

Cambridge Soundworks DT 2500

Siguran sam da se nikome od vas ne čitaju pohvale Creative Labsa i zato - ravno na stvar. Ono što inače stoji najmanje 2000 DM, Creative Labs prodaje za manje od 2000 kuna. 6 zvučnika, 6-kanalsko pojačalo, i Dolby Digital/Dolby Pro Logic/DSP dekoder. Postoje li kompromisi i gdje su učinjeni?

Moram priznati da nas je iznimno niska cijena najjačeg Creative Labsovog (tj. Cambridge Soundworksovog) zvučničkog kompleta ugodno iznenadila. U povećem paketu dobijate 6 zvučnika; 5 identičnih jednosustavskih širokopojasnih satelita i pasivni subwoofer. Zvučnike razmještate oko računala ili u prostor u kojem gledate filmove! Naime, kvaliteta zvuka koju pružaju ti zvučnici izlazi iz područja računalne multimedije zadirući u visoku nižu klasu kućnog kina. Zvučnike možete postaviti na bilo koju površinu zahvaljujući gumenih stalcima. Zauzimaju iznimno malo prostora i vizualno su neupadljivi. U kompletu dobivate nosače za ugradnju na zid i dva tronožna visoka stalka namijenjena pozicioniranju stražnjih zvučnika. Srce sustava 6-kanalsko je pojačalo. Ono, osim pojačanja snage, u sebi objedinjuje Dolby Digital dekoder, Dolby Surround dekoder te različite DSP modove koji će poslužiti slušanju glazbe, igranju igara itd. Cijeli je sustav optimiziran za uporabu s nekom iz Creative Labsove Live! serije zvučnih kartica. Posjeduje četverokanalski analogni ulaz za EAX 3D naslove. Tu su također i dva digitalna ulaza, jedan optimiziran za Live! kartice i jedan klasični, koaksijalni. Na pojačalu, osim potenciometra, nalazimo kontrole za jačinu centralnog, surround i LFE kanala (subwoofer) te tipku kojom odabiremo mod rada. Nedostaju tonske kontrole, što je u određenoj mjeri kompenzirano kontrolom niskih tonova. Skretnica je inteligentno ugođena pa se sateliti ne naprežu s dubljim tonovima, nego ih se preusmjerava u subwoofer. Inače, pošto je gornja rezna frekvencija suba prilično visoko, predlažem vam pozicioniranje istog između prednja dva zvučnika. Zvučnički kompet smo testirali u dva okruženja. Prvo je bilo računalno. Pošto nam je nedostajao specijalni kabel za spajanje Live! 1024 Player kartice na zvučnički komplet, spojili smo je analogno, a digitalnim koaksijalnim kabelom spojili smo pojačalo i Encore dxr2 karticu. Zvuku se nema što prigovoriti, osim možda na malo visokim tonovima koji bi mogli biti i izraženiji. Korekcijom treble kontrole i ovaj je problem riješen. Glazba, EAX3D igre, stereo izvori... sve su zvučnici uredno gutali i totalno nas uronili u svijet zvuka. Pravi smo gušt osjetili s D.D. 5.1 filmovima. Nema boljeg zvuka od diskretnog 5.1- kanalskog Dolby Digitala. O.K, pomislio sam, nitko mi neće povjerovati ako samo nahvalim zvučnike, stoga sam odlučio dovesti prijatelje na filmsku seansu poslužívši se malim trikom.



U svoje sam kućno kino rasporedio male Creativeove zvučnike postavivši ih na svoje zvučničke kutije. Pojačalo sam skrio, a svoj deseterostruko skuplji zvučni sustav uključio. Odgledali smo Matrix R1, a nakon filma pitao sam moje mješano društvo kakav im je bio zvuk. Imajte na umu da nisu znali da je zvuk išao samo preko "malog" Creativeovog sustava. Pohvale su pljuštale jedna za drugom. Kad

Igraća zvijer, ali i centar kućnog kina...

Konfiguracija mjeseca - Pentagram Celeron 466

Uskoro će predbožićno ludilo zahvatiti i računalnu industriju. Potražnja će se maksimalno povećati, a na tržište će stići vagoni novih artikala. Vjerujem da bi konfiguraciju koju su nam složili u Pentagramu svaki igrač htio, više od ičega, vidjeti ispod bora.

Pentagram nam je na testiranje ustupio konfiguraciju sazdanu od kvalitetnih komponenti poznatih proizvođača. Temelj konfiguracije je matična ploča Abit BE6. Iako ima BX 440 Chipset, zahvaljujući dodatnom kontroleru diskovlja, podržava DMA 66 prijenos podataka. Abitove najnovije ploče su jedine na tržištu na koje se istodobno može spojiti osam IDE uređaja, gdje ih najviše 4 može raditi u DMA 66 modu. Onima koji kane poslije nadograditi računalo jačim procesorom značit će mnogo činjenica da se radi o Slot-1 izvedbi matične ploče, što poslije omogućava nadogradnju Celerona 466 MHz na Pentium III. Ako se pak odmah pri sastavljanju računala odluče za Pentium III, nadoplata na cijenu navedenu u infotablici iznosi 1199 kn (+PDV) za model na 500 MHz. Procesor je, kao što je i prije spomenuto, Celeron 466 u PPGA izvedbi, tako da je za spajanje na matičnu ploču bio potreban Slot1 adapter, tzv. slotket. Memorije u računalu ima 64 MB, brzine 7 ns. Za grafi-



sam im rekao na čemu smo film odgledali, počele su padati izjave "Ne $3ri..." i sl., no gašenje mog pojačala dokazalo im je moju tvrdnju. Vjerujem da ova situacija sama za sebe dovoljno govori o kvaliteti Cambridge Soundworksovog proizvoda. Daljnjim paralelnim uspoređivanjem "skupog" kućnog kinorješenja s Creativeovim uočili smo neke kompromise koji su ipak morali biti napravljeni. Baš ne ide jako duboko, i treba oprezno pozicionirati subwoofer! Baš nema udarac, dinamike, iako može zagrmjeti. Srednji su tonovi odlični te je govor iznimno kvalitetno reproduciran. Visoki su nešto diskretniji. Nedostaje im finesa i detalja koje postoje kod skupljih rješenja. Svejedno, ove mane smo naveli tek tako, i onaj tko nije audiofil i zagriženjak neće ih primijetiti. Kvaliteta zvuka je 30% lošija nego kod sustava koji su znatno skuplji. Toliko o proporcionalnosti one narodne koliko para tolko mjuze...

PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	2120 kn
Za članove Hacker Cluba	**1845 kn** 275 kune jeftinije!
ZA	• cijena • mogućnosti • zvuk
PROTIV	• nema daljinski • nema tonskih kontrola na pojačalu
DOJMI	Sve što vam treba za kinozvuk, bilo oko računala, bilo u skromnijem kućnom kinu



G400 MAX

Konačno smo se dočepali i najjače od svih novih Matroxica...

U prijašnjim smo vam brojevima napisali sve moguće o Matrox kartici. U ovom kratkom opisu samo ćemo istaknuti po čemu je Maxica bolja od ostalih. Testirana kartica došla nam je u "Retail" verziji, tj. u kutiji s bundliranim Expendableom, DVD playerom i Matrox Tech demoom. G400 MAX dolazi samo kao Dual Head. Od ostalih Matroxica razlikuje se po brzini jezgre grafičkog procesora i memorije. Memorija radi na rekordnih 200 MHz (32 MB SGRAM), dok je procesor na nešto slabijih 183 MHhz, što se proporcionalno odrazilo i na performanse. Ovu karticu najbolje je upariti sa što bržim računalom, po mogućnosti Pentiumom III ili Athlonom koji će joj doista izvući i posljednji atom snage. Nažalost, kartica je prilično skupa, no nadamo se da će s vremenom pojeftiniti pa da ćemo si i mi moći priuštiti ovu trenutačno najbolju karticu na tržištu (prisjetite se, u vrijeme pisanja teksta još nije bio izašao GeForce).

PROIZVOĐAČ	Matrox
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	3000 kn
Za članove Hacker Cluba	**2610 kn** 390 kune jeftinije!
ZA	• brzina • kvaliteta slike • bundle
PROTIV	• cijena
DOJMI	Brza, podržava dva monitora, predivan dvd izlaz, san snova...



ku i 3D akceleraciju odabrana je Voodoo 3 3000 kartica. U cijelom serijalu Voodoo 3 kartica preferiramo upravo ovaj model zbog najboljeg odnosa brzina+mogućnosti/cijena. Brzina procesora na kartici i 16 MB memorije je identična i iznosi 166 MHz. Za igranje na TV-u i gledanje DVD-a odlično će poslužiti TV out. Uz karticu se ne dobiva softverski DVD player, nego ga treba dokupiti. Predlažemo Cinemaster (www.divicore.com) ili PowerDVD (www.cyberlink.com). Snažan procesor daje dojam da je u računalu hardverski Mpeg-2 dekoder, pa filmovi ne zastajkuju ni pri najvećim rezolucijama, u najkompleksnijim scenama. Ugrađena zvučna kartica, Sound Blaster 128 PCI, ima izlaz za 4 zvučnika, što joj je od koristi pri reprodukciji 3D zvuka u igrama i, naravno, u aplikaciji računala kao centra kućnog kina. Naime, novije verzije softverskih DVD playera, konkretno PowerDVD-a, sposobne su downmixati Dolby Digital 5.1 zvuk u diskretni 4-kanalski zvuk koji je moguće dalje dovesti pomoću 4- kanalskog izlaza do Dolby Digital Ready recievera! Naravno, ništa od uživancije u DVD filmovima ne bi se ostvarilo da u konfiguraciju nije ugrađen DVD-ROM, Toshibin 1212 model koji čita DVD-e 6x (max 8,1 MB/s)brzinom a CDe 32x (max 4,8 MB/s) - jedan od najzastupljenijih modela u Hrvatskoj, a komentari korisnika o pouzdanosti su izvrsni. Oduševio nas je odabir tvrdog diska. Riječ je o IBM-ovom 13,5 GB modelu. Brzina vrtnje je 7200 rpm, ima međuspremnik od 2 MB i radi u UDMA 66 modu. Imajte na umu da, ako želite ostvariti UDMA 66 brzinu prijenosa, morate imati specijalni kabel! Komunikaciju s ostatkom svijeta uspostavit ćete US Roboticsovim internim 56 K modemom (49.333 na Hinetovim ulazima). Monitor je Philipsov, dijagonale 17", model 107E. Uz računalo dolazi Windows 98 SE, OEM verzija operativnog sustava.

UREĐAJ	Celeron 466 konfiguracija
USTUPIO	Pentagram (tel. 01/619 1698)
CIJENA	11588 kn s PDV-om
ZA	• performanse • kvalitetne komponente • dvd
PROTIV	• cijena
DOJMI	Nešto skuplja konfiguracija složena od probranih vrhunskih komponenti namijenjena i zaljubljenicima u igre i ljubiteljima filmova i kućnog kina

REZULTATI TESTIRANJA:

	REFERENTNA: *	TESTIRANA: **
3DMARK MAX 99 (1024x768x16 BPP) [3D MARKA]	3321	3299
3DMARK MAX 99 (1024x768x32 BPP) [3D MARKA]	3277	
BRZINA ČVRSTOG DISKA (PISANJE/ČITANJE) [MB/S] - MAX	3,8 / 5,6	4,5 / 5,9
CD/DVD ČITAČ (MAX./PROSJ./MIN.) [KB/S]	5030 / 4419 / 2327 KB/S	4630 / 3723 / 2199 KB/S
BRZINA PROCESORA [CPU MARKA]	4111	4102

*CELERON 466, 128 MB, 10,1 GB 7200 IBM, G400 MAX, NEC 8x DVD
**CELERON 466, 64 MB, 13,5 GB, VOODOO 3 3000, TOSHIBA 6x DVD

učlanite se!

HACKER CLUB





ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

AUTRONIC



Autronic je tvrtka kod koje uvijek možete naći najnoviji hardver. Najbolji dokaz tome su i brojne recenzije tog hardvera koje možete pročitati u svakom broju Hackera. Naš Patrik teško može ne naći nešto zanimljivo kada se nađe pred tolikim izborom. Autronicove prostorije nalaze se u Gruškoj ulici i dođete li s **Hacker club** iskaznicom dobit ćete jedinstven popust - 10% za sve artikle iz Autronicove ponude za gotovinsko plaćanje!

Gruška 22
tel. 01/ 6153-500

POPUST 10%

MACRO-MICRO



I Macro-Micro sprema nekoliko iznenađenja za božićno shoping ludilo. Ovaj put sve audio kazete su 25% jeftinije nego prošli mjesec, a TraxData prazni CD-i za snimanje su samo 15 kuna. Osim velikog izbora joysticka, Macro-Micro nudi od ovog mjeseca i punjene catrige za HP pisače u boji po cijeni od 180 kuna, a članovi **Hacker kluba** na tu cjenu dobivaju još i 5% popusta.

Drenovačka 7
tel. 01/ 3095-033

POPUST 5-10%

INFO GAMA



Specijalni božićni popust od 15% je Gamino iznenađenje za sve članove **Hacker kluba** u mjesecu prosincu. Ovaj rekord u popustu trenutno je teško dostići. No, to nije sve. Tijekom prosinca Info Gama objavljuje i akcijsku prodaju Macom monitora, te 3Com i U.S. Robotics modema. A, od igraćeg hardvera tu još potražite i Anihilator Ge Force karticu.

Počiteljska 18
tel. 01/3098-302
Dubrovnik,
Gabra Rajčevića 4
tel. 020/420-310

POPUST 15%

ZOLA



Recenziju Zolinog Yamaha muzičkog računala s klavijaturama mogli ste pročitati u prošlom broju Hackera, a ovaj mjesec Zola ima nekoliko noviteta za članove **Hacker kluba** na koje treba obratiti pozornost kada se kupuju pokloni za Božić. To su Saitek R4 Wheel i Joystick 2000, te cijela serija LMP joystcka za PC. No, tu je i najnoviji Casio pisač u boji kojim možete ujedno oslikati i gornju stranu CD-a kojeg ste spržili.

Nova cesta 115
tel. 01/ 3095-153
Trg senjskih uskoka 8
tel. 01/ 6552-727

POPUST 5-10%

PENTAGRAM



U Pentagramu ovaj mjesec potražite novi Yamahin 8/4/32 snimač ili novu Philips USB kameru koja ima 32 framea po sekundi. Osim toga, tu su i nove Abit matične ploče s ugrađenim UDMA 66 kontrolerom. A poseban multimedijalni paket je i novi Toshiba DVD sa Sigma Hoolywood + MPEG2 karticom. Za sve je komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije članovi **Hacker kluba** dobivaju 5% popusta.

Savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698

POPUST 5%

Da, želim se pretplatiti na  6 BROJEVA 180 kn  12 BROJEVA 360 kn — HACKER

ime i prezime / naziv tvrtke ....

ulica i broj .... *poštanski broj* .... *mjesto* ....

JMBG / matični broj tvrtke .... *tel/fax* .... *datum potpis* ....

NAČIN PLAĆANJA

 *pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke*

+ 25 kn (troškovi poštarine)

 *uplatom na žiro račun*

30108-603-42905

svrha doznake upisujete sadržaj vaše narudžbe
primatelj Janus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb
u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

 *kreditnom karticom*

○ American Express ○ Diners Club
○ EuroCard MasterCard ○ Visa

broj kartice ....
kartica vrijedi do ....



Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. **NAPOMENA:** Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Majstora Radonje 10 (1. kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite ODJEL PRODAJE (Marijana Jurič) na naše telefone: 01/3843-600, 3843-599

Hack t-shirt su osvojili

Ivan Slaviček Prelog **Ivan Šimić** Satnica **Frane Šošić** Brela **Marko Verstovšek** Zagreb **Dragomir Modrušan**

CYBER ROBBIE

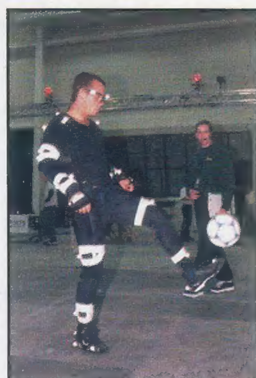
Poznati glazbenici u igrama?

Kad sam prije nekoliko godina ušao u svijet PC-a, učinio sam to sasvim slučajno i potpuno neočekivano. Došavši na seminar iz DOS-a, zapravo nisam znao gdje se ta glomazna kanta sterilne bijele boje uopće pali mada su na kućištu bile samo dvije tipke. Ono što me gadno zbunjivalo bila je tipkovnica - nisam isključivao mogućnost da se PC pali upravo pomoću neke od tipki u toj hrpetini slovišta.









Robbie Williams je za novu FIFU napravio glazbu, a njegov novi spot krasi atmosfera cberpunka i virtualne stvarnosti



Kožda je ovo nekome smješno, no moji starci što zbog ekonomske (ne)moći, što zbog ne razumijevanja nisu imali sluha za moje dječačke afinitete ka nekoj tamo spravi koja stoji brdo love i izračunava nekakav bioritam ili neku drugu mudroliju ograničenu na tadašnja čuda tehnike i za ono vrijeme ipak superiornih mogućnosti. Uskraćenost ovom tehnološkom spravom nadoknadio sam gramofonom i, ruku na srce, u žestokoj glazbi vrlo brzo utopio tugu. Prikriveni inormatičar u meni nakon što je naučio upaliti PC nakon četiri dana seminara bio je spreman na žestoke rasprave sa svojim predavačem pa se već tada dalo naslutiti da u meni čuči neki budući info frik. Na sreću, ili na žalost, ubrzo sam shvatio da me od širokog spektra mogućnosti za rad što ih pruža PC uglavnom zanimaju šarene cyberbombonjere poput Paintbrusha i Solitera. Napretkom hardvera i softvera, izbacivanjem na tržište sve spektakularnijih igara rasla je i moja fascinacija za ovom vrstom zabave no stari gramofon u sobi još uvijek je prašio dobre žestice. Igrajući tako prije nekoliko mjeseci objavljeni Doom, priđe mi sleđa frend i prokomentira: "Doom!? Igrao sam kod susjeda, ali sa soundblasterom. Da čuješ kako ta stoka vrišti dok je režeš motorkom". Soundblster? Zar se ovo može i čuti? Čovječe, zvuk! Prva veća investicija bila je zvučna kartica koja mi je otvorila jedan potpuno novi svijet. Imao sam osjećaj da sam dotad bio gluh i da sam nakon operativnog zahvata uspio spoznati novo čulo. Koliko me god kod svake sljedeće igre obuzimala igrivost, koliko god moju poznorst plijenila grafika, atmosfera stvorena glazbom koja je prožimala pojedine igre nije bila mjerljiva ni sa čim. Sluh definitivno mora biti totalno uposlen i izložen mitraljiranju decibela kako bi riječ multimedija iza koje se skrivaju informatičke igre imala svoj pravi smisao.

U početku su igre uglavnom bile urešene pokojom zvučnom podlogom koja i nije imala neki jači smisao osim da nešto tek toliko zvrnda dok prolazite nivoe, slično kao i kod filmske umjetnosti, gdje su u doba nijemog filma zvučnu kulisu uživo stvarali pijanisti prebirući po tipkama klavira u mraku kinodvorana. S vremenom su se stvari izmjenile nabolje, glazba je uskoro postala bitna funkcijska komponenta svake igre.

Izdavači su u početku glazbene dijelove igara povjeravali studijskim glazbenicima koji su svojim umjećem sasvim pristojno odrađivali svoj posao, no kako su oni ipak ljudi iz sjene, netko se srećom dosjetio da bi se onaj pravi efekt uspio postići angažiranjem profesionalnih glazbenika, medijski potvrđenih u svojoj branši. Danas skoro da i nema igre iza čije glazbene slike ne stoji neka od poznatijih glazbenih faca. Kladim se da niste imali pojma da je slavni *Mike Oldfield*, multiinstrumentalist apsolutnog sluha i jedan od najjačih autora ambijentalnog new agea današnjice imao poprilično utjecaja na stvaranje zvučne atmosfere u legendarnoj avanturi Myst. Road Rush, igra za PC, potkovana je fenomenalnim američkim hot road rock and rollom gdje je za potrebe zvukovnog ugođaja angažirano tada sedam najjačih USA klupskih atrakcija od kojih su se poslije kao veliki bendovi potvrdili svima nam dobro znani *Terapy?* i *Monster Magnet*. Višestruki oskarovac *C. Hoower,* koji je svoje pozlaćene kipiće dobivao zahvaljujući svom iznimnom glazbenom radu, napravio je nevjerovatnu orkestralnu izvedbu za populani MDK, dok je Westwoodova konverzija kultog filma Blade Runner u avanturu za PC, logično, zadržala dio izvornog soundracka iz filma čiji je potpisnik legenda ambijentale, Grk *Vangelis*. Love song from Blade Runner, Rain tears i Theme from Blade Runner prevedenice su originalnog filmskog nosača zvuka koje prate igru. Prisjetimo se i kobne greške grupe *Ministry* koja je, odbivši ponudu ID Softwarea da za potrebe igre Quake napravi nekoliko prigodnih skladbi, otvorila put industro-rocku *Nine Inch Nailsa* da gejmerskom puku pokaže kako upravo njihova glazba ubrizgava Quake serijalu dodatni adrenalin, tako da u jedan mah čovjek ne razlučuje igra li Quake ili gleda videospot tog američkog kultnog one-man banda. Posljednja inačica igre Fifa (2000) nabrijana je fenomenalnom glazbom za koju je Electronic Arts morao izdvojiti goleme iznose, što i ne čudi s obzirom da je bila angažirana krema sa svjetskih Top ljestvica, *Robbie Williams* s It's Only Us te izvrsni *Apolo 44* sa svojim hitom Stop the Rock.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr

Posljednje stapanje velikana glazbe i igara za PC najočitiji su u primjerima angažiranja britanskog umjetnika *Davida Bowiea* koji je u suradnji s Eidosom svoju glazbu utopio u najnoviju igru Omicron; The Nomad Soul u kojoj se *Bowie* čak pojavljuje kao jedan od likova. Korak dalje čini već pomalo zboravljena legendarna HM skupina *Iron Maiden* koja je svom posljednjem dvostrukom The Best Of CD-u dodala i treći na kojem se nalazi igra za PC Ed Hunter, čiji je glavni lik njihova maskota Eddy The Head, inače hibrid mumije i zombija.

Ne znam koliko ste razmišljali o ulozi glazbe u PC igrama no ako niste, nadam se da će vas ovaj tekst ponukati da i sami razmislite koliko ste se puta zapravo oduševili zvučnom pozadinom neke igre, a niste znali tko stoji iza nje. Sreća je da je glazba, osim što je tematski savršeno ikonponirana u današnje igre, uspjela zadržati i svoj osobni identitet, tako da je možete doživljavati sasvim odvojeno od grafike. Kad se zaželim malo drugačije glazbe od one koju slušam, idealno mi je riješenje startati Tekken 3 na PSX-u i uživati u minimalističkom savršenstvu jungle ritmova i bass dionica s loopovima koji krase uvodnu animaciju. Imate li vi svog favorita?

